Tot.192

TV GAME大赏·2007年度最佳游戏中国玩家评选活动即将启动!

游戏机实用技术

中国电视游戏第1刊

研究中心 真·風神制作

真·三国无双5

使命召唤4



赠品

新世纪福音战士新剧场版 精美海报

+Gamehalo DVD mini

五大攻略

刺客信条

生化危机 安布雷拉历代记

质量效应

勇者斗恶龙IV

魂斗罗4

特稿

庇护罪恶的雨伞

充满血腥的安布雷拉公司断代史

特别企划

在光影间起舞

漫谈游戏玩家的修改心态

前线狙击

怪物猎人 携带版 2nd G

原型/凉宫春日的迷惑/战场的女武神

粉红毒血

2007.12B 定价:RMB 9.8

ISSN 1008-0600

25>

Gamehalo DVD mini

游戏点评:真·三国无双5 Wii世代影像版 Vol.7

X360全方位 成就犯特别篇 使命召唤4 30台电脑收集攻略

廣告已屏蔽

697354

廣告已屏蔽

697354

游戏机实用技术

中国电视游戏第1刊

总第192期 TV GAME半月刊
2007年12月B

健康游戏忠告

抵制不良游戏，拒绝盗版游戏。注意自我保护，谨防受骗上当。
适度游戏益脑，沉迷游戏伤身。合理安排时间，享受健康生活。

12B
COVER STAFF
封面用图：刺客信条
设计总监／封面设计：Jason

©2007 Ubisoft Entertainment. ALL RIGHTS RESERVED.



CONTENTS
Part 1











游戏情报站

PS3《虚幻竞技场III》开发完成，12月上市 5
《彩虹六号 维加斯2》公开，明年3月发售！ 5
新款NDSL设计完成？ 6
PS3摄像头惊人创意新玩法！ 8

前线狙击

怪物猎人 携带版 2nd G 16
原型 20
战场的女武神 22
粉红毒血 24
凉宫春日的迷惑 26

特快专递

雷曼 疯兔危机 2 48
夺命双雄 50

攻略透解







游戏立方

多边共享区 44
问题小卖部 46

研究中心

真·三国无双5 84
使命召唤4 现代战争 86

游戏类型说明

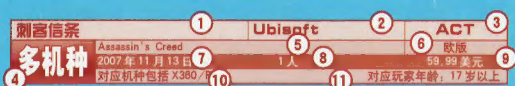
本刊内文中以英文简写的方式表示游戏类型，具体解释如下：

ACT	动作游戏(含动作射击游戏)	PUZ	益智类游戏
A·RPG	动作+角色扮演游戏	RAC	赛车游戏
AVG	冒险游戏	RPG	角色扮演游戏
A·AVG	动作+冒险游戏	RTS	即时战略游戏
ETC	其他类游戏	SLG	模拟／战略游戏
FPS	第一人称视点射击游戏	S·RPG	战略角色扮演类游戏
FTG	格斗游戏	SPG	运动游戏
MMORPG	大型多人在线角色扮演游戏	STG	射击游戏
MUG	音乐游戏	TAB	桌面游戏

机种说明

本刊内文中所出现的游戏机种名称大多为缩写，各缩写名词及各游戏机名称的解释如下：

ARC	ARCADE，街机	PS	PlayStation，SCE公司出品
FC	FAMILY COMPUTER，Nintendo公司出品	PS2	PlayStation 2，SCE公司出品
GBA	GAMEBOY ADVANCE，Nintendo公司出品	PS3	PlayStation 3，SCE公司出品
iDS	iQue DS,神游科技有限公司出品	PSP	PlayStation PORTABLE，SCE公司出品
Multi	指某游戏对应多种游戏平台	SFC	SUPER FAMICOM，Nintendo公司出品
N-Gage	N-Gage，Nokia公司出品	SS	SEGA SATURN，SEGA公司出品
N64	NINTENDO64，Nintendo公司出品	Wii	Wii，Nintendo公司出品
NGC	NINTENDO GAME CUBE，Nintendo公司出品	Xbox	Xbox，Microsoft公司出品
NDS	Nintendo Dual Screen，Nintendo公司出品	X360	Xbox 360，Microsoft公司出品



信息条说明

本刊将内文中所介绍的各款游戏的基本情况都集中在信息条中，信息条的说明如下：

1.游戏译名 2.发行公司/开发公司 3.游戏类型，这里使用了缩写，关于缩写的解释，请见本页 4.对应机种，这里使用了缩写，关于缩写的解释，请见本页 5.游戏原名 6.发售地区 7.发售时间 8.游戏人数 9.售价 10.对应的额外周边/备注信息 11.对应玩家年龄

游戏机实用技术

中国电视游戏第1刊

CONTENTS Part 2

郑重声明

本刊内所刊载的游戏画面及相关游戏版权均属该游戏版权持有人所有，本刊的版面、文章、插图版权均属游戏机实用技术杂志社所有，未经本刊同意或授权，任何单位及个人不得以任何方式转载和引用本刊内容，一经发现，本刊将根据《中华人民共和国著作权法》、《中华人民共和国著作权法实施条例》和《最高人民法院关于审理涉及计算机网络著作权纠纷案件适用法律若干问题的解释》等有关规定，向其追偿本刊因遭受侵权而带来的所有损失。

投稿须知

1.文责自负—投稿人必须拥有其所投稿件的完全著作权（版权），对于侵犯他人著作权及其他任何权利的内容，本刊不予承担任何责任。

2.独家授权—对本刊采用并支付稿酬的稿件，作者授权且仅授权本刊以任何形式使用、编辑、修改此稿件，本刊不必另行征得作者同意和另行支付稿酬。

3.凡向本刊投稿的稿件，在反应期内（以书信方式投稿的，反应期为60日，起始时间以邮戳为准；以Email或其他网络方式投稿的，反应期为30日，起始时间以本刊收到稿件的时间为准。）作者不得再向其他刊物或媒体以任何方式一稿多投，如果造成本刊或其他刊物、媒体的损失，由投稿人承担一切法律责任。

总顾问：李于奇
社长：马力
总编：司马
编辑部主任：王义
社长助理：杨晶

执行主编：郑翔
责任编辑：王样
一编室主任：高晓兰
二编室主任：穆瑞金
印务总监：肖明友
广告总监：刘方

编委：陈华 黄毅华 罗嘉彬 冯健 赵庆 张嵩翔 王锐鹏 王双尊

主管：甘肃省科学技术协会
出版：游戏机实用技术杂志社
通信地址：兰州市耿家庄邮局99号信箱(730000)
电话/传真：0931-8668378 8659190 8496387
电子邮箱：ucg@ucg.com.cn
广告邮箱：ad@ucg.com.cn

发行总代理：北京金孔雀期刊发行有限责任公司
广告代理：北京三立传媒广告有限公司
广告热线：010-67675174 67675434
广告许可证：甘工商广字:620000400011
组版：深圳市新华视觉电脑设计有限公司
印刷：深圳中华商务联合印刷有限公司

国际标准刊号：ISSN 1008-0600
国内统一刊号：CN62-1137/TN
订阅：全国各地邮政局
邮发代号：54-98
出版日期：2007年12月16日
定价：人民币9.80元

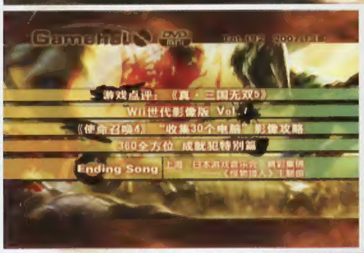
固定栏目

新书特搜	介绍最新已上市和即将上市的电玩书刊	01
排行榜	检阅游戏销售的实际成绩	14
新作短波	未发售游戏的最新资讯大杂烩	28
黄金眼	最近发售游戏的多视角评价	30
游戏进行时	挖掘二线精彩 品位热门流行	81
软硬兼施	软硬件实用信息综合报道	88
360全方位	搜罗半月间次世代先锋最新动向	90
Wii世代	解读异质主机的方方面面	95
自由谈	让读者玩友在此畅所欲言	96
游风艺苑	用画笔描绘你自己的游戏世界	99
互动信箱	一起办好属于大家的游戏杂志	100
读编往来	读者与编辑的轻松交流	102
小编寄语	倾听小编们的生活感悟	106
新作发售表	近期即将发售的游戏列表	108
编辑部落	这里是UCG小编们的纸上博客	110

Gamehall DVD mini 本期光盘内容

小提示：杂志内文中有Gamehall标志的游戏，即可在本期DVD中找到相应的游戏影像！

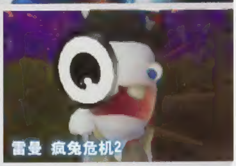












游戏索引

本期内文中所出现的游戏按汉语拼音排序如下

ARC

朱红之王	28

NDS

魂斗罗4	30 76
流星洛克人2 狂战士×忍者/狂战士×恐龙	31
使命召唤4 现代战争	82
驯龙师 音魂	82
勇者斗恶龙Ⅳ	30 72

PS2

粉红毒血	24
凉宫春日的迷惑	26
梦精灵	28
四八	32

PS3

边境之地	29
刺客信条	30
传奇魔盒	29
夺命双雄	31 50
剑刃风暴 百年战争	33
使命召唤4 现代战争	86 光盘
未知海域 德雷克的宝藏	31
野蛮传奇	29
原型	20
战场的女武神	22
真·三国无双5	84 光盘

PSP

怪物猎人 携带版 2nd G	16
海豹突击队3 战术打击	81

Wii

超级马里奥银河	83
雷曼 疯兔危机 2	31 48 光盘
灵魂能力 传奇	32 83
陆行鸟不可思议的迷宫 忘却时间的迷宫	28
马里奥与索尼克 北京奥运会	光盘
生化危机 安布雷拉历代记	31 52 光盘

X360

贝奥武甫	32
边境之地	29
刺客信条	30 66
传奇魔盒	29
夺命双雄	31 50
黑暗地带 51区	32
极品飞车 职业街头赛	32
剑刃风暴 百年战争	33
降世神通	光盘
使命召唤4 现代战争	86 光盘
野蛮传奇	29
原型	20
质量效应	30 58
真·三国无双5	84 光盘

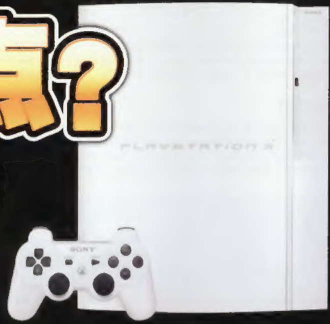
收藏者：

收藏日期：

特别鸣谢：www.levelup.cn 提供部分资源和游戏试玩

文 星夜 美编 anubis

PS3迎来拐点?



大幅下调售价的40GB新版PS3在美日欧三地接连上市后，与人们预料的一样大大提高了PS3的销量。不过在价格降幅多达200美元的情况下，销量大幅提升并不稀奇，人们关心的问题是：多大的销量增幅才是理想状态？能否一直保持销量上升的趋势？通过此次降价，PS3是否已经摆脱了颓势？

OUR FOCUS 焦点

日本：连续两周领先于Wii

40GB版PS3在日本上市当天并没有出现壮观的排队现象，2万日元的价格降幅，并且还有《真・三国无双5》这样的大作助阵，这样的局面只能用不温不火来形容。根据Media Create的统计数据，40GB版PS3在日本首发当周(周日发售)销量为5.6万台，其中多数是集中在最后一天卖出的。此前一周的销量为1.7万台。同一周Wii的销量为3.45万台，并且是有《超级马里奥 银河》这样的大作助推，照此比较，PS3的表现也还算是令人满意。《真・三国无双5》也是PS3的重要推动因素，该作首日销量为17万套，相比之下X360版只有2.6万。不过《瑞奇与叮当 未来毁灭器》的首日销量只有1万套。

可惜的是，进入第二周后，PS3在日本的销量跌到了39178台，虽然比起Wii的36230台还是略胜一筹，但是销量下跌的速度如此迅猛，不禁令人对此次PS3的降价效果表示担忧，能否在接下来的第三周中继续保持领先目前还是未知数。根据Media Create的数据，目前PS3在日本的累计销量仅130万台，而Wii达到了380万。



◀40GB版PS3在日本的首发情况稍显冷清。

欧洲：长期领先于X360

自从今年3月在欧洲发售以来，PS3在欧洲的表现一直令人满意。由于欧洲各国的总数据统计比较困难，因此目前并没有一个比较权威的统计数据，索尼方面也没有发布官方数据。不过根据vgchartz销量统计网站的资料显示，10月份率先推出40GB版PS3后，其在欧洲的周销量一般保持在8万台左右，比起周销量在4～6万台之间徘徊的X360有较为明显的领先优势，不过比起周销量13万台以上的Wii还有很大的差距。

美国：销量增幅192%

美国权威市调机构NPD Group是按月统计主机销量的，因此11月2日在美国上市的40GB版PS3目前的确切销量还未有可靠的统计数据。不过索尼首席执行官霍华德・斯特林格在美联社的采访中透露，10月底80GB版PS3降价100美元之后，周销量从之前的3.5万台，一下子提高到了7.5万台。11月2日40GB版PS3上市后，周销量提高到了10万台以上，增长势头非常喜人。

索尼发言人于11月22日透露，进入11月份之后，PS3的销量比10月份提高了192%！索尼称，他们的统计数据来自全美10家大型零售集团，基本上可以代表全国的情况。

索尼CEO：PS3拐点已至！

索尼首席执行官霍华德・斯特林格认为，目前PS3已经获得了期待已久的市场动力，就像当年PS2经过初期的不利局面后走上了高速发展的时期。

在《好莱坞通讯报》的采访中，斯特林格说："PS3刚好赶在圣诞节之前迎来了强劲的动力与能量，这真是一件极为幸运的事。当然它是在按照PlayStation部门的计划发展，不过我认为以现在的势头——特别是还有那么多游戏要推出，这已经是与当年PS2的情况一样了。"

很多人认为，比起PS系的其他主机，PS3的发展非常缓慢，斯特林格抨击了这种说法，他说："建立一种新的规格是需要时间的，在发展势头方面，PS3并不比PS2差。CELL的处理能力让厂商对于充分发挥主机的性能优势还有很多的工作要做，这当然是需要耗费时间的。PS2也是一样。"

或许是因为看到了PS3销售情况的改善，这位曾经感叹"次世代光碟之争陷入僵局"的CEO现在又改了口。他说："我们的合作伙伴之所以选择蓝光光碟，首先是因为我们有更高的安全性，这是福克斯特别关心的。迪士尼认为它的画质更好。它更为丰富的功能让导演有更大的发挥空间，例如导演剪辑版，谁知道他们还会利用哪些3D功能呢。我想史蒂芬・斯皮尔伯格就是因为这样才没有让他自己的产品给HD-DVD独占。"索尼的首席营销官安德鲁・豪斯也说："PS3让我们在圣诞节期间的蓝光播放器用户数远远的领先于其他格式。"

斯特林格认为，PS3降价后的销量增长情况正是他们期待已久的突破，是PS3的转折点，他说："对此我们都屏住了呼吸。"此外对于Wii的缺货给PS3带来的市场机会，斯特林格也难掩欣喜地说："有点幸运的是，Wii主机正在缺货。"

编辑观点 明年是关键

综合各方的统计数据，从全球总计数据来说，目前PS3的周销量应该是与X360大体相若的水平，X360依靠的是微软进入游戏业以来最强大的年末大作阵容，而索尼依靠的是降价。20余万的周销量虽然不是小数目，但是在年末商季里不算太突出，而且这毕竟不是长久之计。当然，三红灯对微软造成的损失不见得比PS3的大降价低。因此在这个年末商战里，最大的赢家还是Wii。

对于PS3和X360来说，明年才是关键。X360明年应该可以逐渐摆脱三红噩梦，而PS3这次降价的最大目的就是要为明年春季的大作狂潮作铺垫，目前PS3在价位上已经处于一个相当有竞争力的水平，明年《鬼泣4》、《MGS4》、《GTA Ⅳ》等巨作相继推出后，应该会迎来真正活跃的发展期。

新闻 综述 编辑视点 评论

游戏情报站

GAME NEWS STATION

GAME NEWS STATION

栏目主持 星夜

NEWS

SUMMARIZATION

CRITICISM

软件 PS3《虚幻竞技场Ⅲ》开发完成，12月上市

Epic Games开发、Midway发行的《虚幻竞技场Ⅲ》是PS3上备受关注的"画面派"大作，自2005年E3展上公布以来，就被认为是考验PS3性能的重要作品。今年7月份的E3展上，索尼宣布PS3已经获得该作的2007年内家用机独占权，但随后Midway宣布由于开发进度问题，《虚幻竞技场Ⅲ》的PS3版将会延期到明年发售，让PS3在今年年末商战又损失了一名大将。11月21日，索尼带给PS3玩家一个天大的惊喜：《虚幻竞技场Ⅲ》PS3版目前已经开发完成，将于12月上市。

Epic Games副总裁Mark Rein在发给记者的电子邮件中说："我们昨晚获得消息，《虚幻竞技场Ⅲ》已经获得SCEA的批准，目前已经送到美国的工厂生产。"其实在11月初，Rein就已经透露，虽然Midway方面信心不足，但是他相信该作仍然可以赶在2007年内发售。



Rein表示，目前Midway对《虚幻竞技场Ⅲ》的发行非常重视，将会投入极大的宣传力量。但是由于目前赶上了感恩节的假期，因此公司方面还没有确切的上市时间。Rein说："我猜Midway会在12月10日推出该作，我最早会于12月11日出席店头销售活动，不过更有可能的是当周中期。"不过Rein同时表示由于游戏的本地化工作比较耗时，因此该作欧版仍然要到2008年才会推出。

软件《彩虹六号 维加斯2》公开，明年3月发售！

去年在X360上推出的《彩虹六号 维加斯》成为2006年末商战期间的重头游戏，凭借其出色的游戏画面和系统创新赢得了玩家的热烈反应，销量超过百万套，为"《彩虹六号》系列"在次世代主机上开了个好头。明年将会是《彩虹六号》诞生十周年，当然也会有最新作品推出。

育碧于11月20日发布新闻稿，正式公布了《彩虹六号 维加斯2》，并且该作很快将于2008年3月与玩家见面。《彩虹六号 维加斯2》是系列的第6部作品，根据育碧发布的数据，该系列目前全球总销量已经超过1600万套。这次的《维加斯2》仍然由前作的团队负责开发，目前具体细节未明，育碧官方仅公布了一张游戏截图。



本期大事记

11月14日 SCEA在官方博客中放出PS Eye充满惊人创意的趣味影像，表明该设备具有无穷潜力。

11月15日 NPD Group发布10月份美国游戏市场统计数据，当月市场规模同比暴增73%！

11月19日 SCE宣布PS3开发机售价降低一半，并且大幅改良PS3游戏开发环境。

11月19日 Square Enix召开财报会，公布多款大作销量。

11月20日 育碧召开财报会，公开了《彩虹六号 维加斯2》，而原定PS3年内独占的《薄雾》将延期至明年，《分裂细胞：定罪》也延期到下一财年。

11月20日 Atari再度陷入困境，CEO宣布辞职。

11月20日 美国任天堂宣布将于年末推出两款NDS新套装。

11月21日 Epic Games透露，PS3版《虚幻竞技场Ⅲ》已经开发完成，预计将于12月中旬推出。

11月21日 任天堂宣布《超级马里奥 银河》在美国首周销量突破50万，为该系列有史以来最好首发成绩。

11月22日 Take-Two宣布与多家银行签订贷款协议，筹资1.4亿美元加强游戏研发。

11月22日 SCEA发言人宣布PS3在11月份的销量比10月份提高192%！

新闻短波

《最终幻想IV》选秀



Square Enix宣布将于12月5日推出《最终幻想IV》NDS重制版的主题曲单曲CD《月之明 最终幻想IV 爱之主题曲》，其中还收录了SFC原版的《爱之主题曲》，售价为1500日元。本作的OST将于2008年1月30日发售，采用2张CD和1张DVD，售价3300日元，其中DVD包含的内容有《月之明》宣传影像、东京游戏展宣传影像等内容。

这首主题曲的演唱者伊田惠美是SE选秀活动的幸运儿，SE为招募主题曲演唱者而举办的活动中共有800人参加，最终这位25岁的北海道人脱颖而出，她自称从小就开始非常喜爱《最终幻想》，也很喜欢唱歌。

马里奥知名度调查

《超级马里奥 银河》在英国首发当天，任天堂与英国最大的游戏零售商GAME在8处分店举办了首发仪式，英国任天堂总经理David Yarnton说："希望《超级马里奥 银河》的发售能够让系列销量突破2亿大关。"作为该活动的一部分，任天堂进行了马里奥知名度的抽样调查，结果发现在1000多名参加问卷调查的成年人中，69%的人认识马里奥，而酒店业集团继承人、著名女星帕丽斯·希尔顿的认知度只有53%，其他明星的认知度分别为：贾斯汀·布莱克(51%)、昂丝·诺尔斯(31%)、妮可·里奇(20%)、西耶娜·米勒(11%)和Akon(10%)。

PS3将可以播放DivX

今年6月PS3固件更新到1.8版后，已经可以播放AVC High-Profile格式的影像，而最近DivX公司宣布PS3很快就可以播放DivX格式的影像。DivX影像压缩格式在网络上非常流行，资源极其丰富，这将会让PS3用户可以更好地享受多媒体功能。

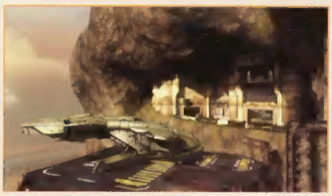
Atari CEO辞职



濒临破产的Atari公司最近宣布其首席执行官David Pierce在上任一年后目前已经辞职，目前他们正在寻求一名继任者。Atari董事会主席对Pierce"在公司艰难时期的支持与努力"表示感谢。

《光环3》地图包

微软宣布将于12月11日提供《光环3》的多人模式地图包"Heroic Map Pack"，下载费用为800点微软点数。该地图包共有三张地图，分别是：Standoff、Rat's Nest和Foundry。



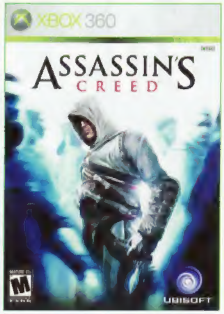
Take-Two筹集巨资

Take-Two公司日前宣布其已经与花旗集团等多家银行签订了为期5年、金额达1.4亿美元的贷款计划，Take-Two表示这笔资金将被用于加强游戏开发和宣传上的投入。

软件 《刺客信条》首周销量突破百万套！

育碧于11月20日公布了上半财年(4月1日～9月30日)的财务报告。该期间内，育碧营业收入为2.61亿欧元，比2006年同期提高51.8%。育碧上半财年的净利润为3100万欧元，去年同期为净亏损2050万美元。育碧业绩提升的因素来自多个方面，其中于今年7月卖出的手机游戏公司Gameloft的股份使其获得了1430万欧元的收入，另外这段时间的一起官司胜诉让育碧获得了750万美元的收入。当然，多款游戏热销以及游戏开发成本的降低也是营业额和利润均大幅提高的主要原因。

育碧预计今年其营业额可达8.25亿欧元，其中作为年末商战最重要的季节，10～12月份的营业额预计将会达到3.3亿欧元。作为该季度最重要的游戏，《刺客信条》首周全球销量突破100万套，PC版预计将于明年推出。可惜的是，原本被作为PS3年内独占大作推出的《薄雾》目前已经确认延期到明年第一季度上市，让PS3今年本已十分薄弱的独占游戏阵容又少了一款重要作品。原定于明年第一季度发售的《分裂细胞：定罪》也确定将延期到下一财年(2008年4月1日起)之后发售。



《刺客信条》在英国上市当周也立刻爬上了销量榜首，育碧英国分公司总裁Rob Coorper说："我认为，《刺客信条》在全球范围内获得的成功已经证明新品牌在续作和授权游戏的竞争中同样可以脱颖而出。业界一直在呼吁创新内容，我们很高兴《刺客信条》已经达到了人们的期望。"据统计，《刺客信条》已经成为5年来在英国卖得第二快的原创新作，排名第一的是2002年SCE推出的PS2游戏《大逃亡》(注)。另外《刺客信条》在X360上的首周游戏销量中也可以排名第三，前两名分别是《光环3》和《使命召唤4》。

硬件 取消GBA卡插槽，新款NDSL设计完成？



■如果推出新款NDSL的话，名字难道是"Nintendo DS Liter"？

太平洋皇冠证券公司分析家Evan Wilson日前宣称得到内线消息：再次改良的新版NDSL已经设计完成！Wilson表示，根据他的内线消息，这款新版NDSL将会取消GBA的卡带插槽，并且内置闪存，整体机身将会更轻更薄，但是屏幕将会变得更大。不过Wilson同时表示，这款新版NDSL虽然已经设计完成，但是不会在近期推出，这可能是任天堂为自己准备的后招，当NDS在美日欧三地都露出疲态的时候才会推出，而目前尚未有此类迹象。

Wilson的声明公布之后没多久，美国任天堂市场部副总裁乔治·哈里森出面辟谣，他说："我也不清楚他的消息是从哪得来的，但我可以明确地告诉大家，他所说的情况绝不会在短期内出现。"哈里森的这番话表面上是否认了新款NDSL的传闻，但是"短期内"这个定语不禁令人浮想联翩，这与Wilson的说法其实是一致的。哈里森表示因为NDS目前在全球的销售情况都很出色，因此近期没有任何升级NDS的计划，对于今后进一步升级的可能性则不予置评。

另外Wilson还表示任天堂的游戏代理生产制度让第三方在年末商战期间面临很多未知数，因为第三方的游戏都是委托任天堂生产，如果第三方对市场需求估计不足想要提高产量，需要3到7个星期才能得到满足，这很可能让第三方白白错过重要的圣诞商季。

软件 《超级马里奥 银河》美国创纪录

11月1日《超级马里奥 银河》在日本发售后，首周销量达到25万套，虽然说是个不错的成绩，不过比起过去的《超级马里奥》，这个成绩谈不上理想。不过《超级马里奥》一向都是长卖型游戏，并且在欧美的影响力更大。11月21日，美国任天堂宣布《超级马里奥 银河》在美国的首周销量超过50万套，是美国历史上首周销量最高的"马里奥"。

美国任天堂引用了游戏评分统计网站GameRankings.com的数据，根据该站综合各媒体的打分，《超级马里奥 银河》初期的全球媒体平均打分为98分(以100为满分)，成为有史以来评分最高的游戏。本刊截稿时，该作的GameRankings平均分统计为97.3分，略低于《塞尔达传说：时之笛》，在历史总排名中位列第二。

不过对于这款取得一致好评的游戏，也存在不少负面意见。美国《综艺》杂志认为该作并没有发挥Wii独有的操作优势，为了让家长辅助孩子进行游戏而设计的辅助功能非常无聊，《综艺》称其为"电视游戏史上最糟糕的双打设计"。

小贴士 TIPS
大逃亡：SCEE旗下的Team SOHO开发，2002年12月推出的《GTA》式黑帮游戏，以伦敦为舞台，卖点在于对伦敦市的逼真再现。

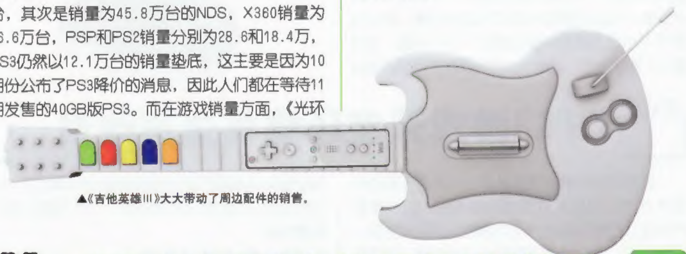
特报 《吉他英雄III》雄霸美国游戏销量榜

美国市调公司NPD Group于11月15日发布了今年10月份美国游戏市场的各方面统计数据，由于10月份是年末商季的第一个月，因此备受关注。该月美国游戏总销售额为5.139亿美元，比去年10月提高39%，硬件销售额为4.697亿美元，同比提高127%。周边硬件的销售额也有所提高，让当月的美国游戏市场规模达到了11亿美元，同比提高了73%！

10月份美国游戏销量榜

游戏名	发行商	对应平台	销量
光环3	微软	X360	43.4万
吉他英雄III	Activision	X360	38.3万
吉他英雄III	Activision	Wii	28.6万
吉他英雄III	Activision	PS2	27.1万
塞尔达传说 幻影沙漏	任天堂	NDS	26.3万
Wii Play	任天堂	Wii	24万
半条命2 橙盒版	EA	X360	23.8万
吉他英雄III	Activision	PS3	23.2万
FIFA 08	EA	PS2	13万
更能锻炼大脑的成人DS训练	任天堂	NDS	11.7万

9月份X360因为《光环3》的带动而登上硬件销量榜首，10月份Wii又重新夺冠，卖出了51.9万台，其次是销量为45.8万台的NDS，X360销量为36.6万台，PSP和PS2销量分别为28.6和18.4万，PS3仍然以12.1万台的销量垫底，这主要是因为10月份公布了PS3降价的消息，因此人们都在等待11月发售的40GB版PS3。而在游戏销量方面，《光环3》仍然余威不减，登上销量榜首，而《吉他英雄III》的四个版本全部榜上有名，成为当月当之无愧的最大赢家。



▲《吉他英雄III》大大带动了周边配件的销售。

软件 《死亡之屋》合集明年登陆Wii

Wii注定是一台适合光枪类游戏的主机，继《幽灵小队》后，世嘉日前宣布将会把另外一个著名光枪游戏系列移植到Wii上。

世嘉宣布将于2008年春季在Wii上推出《死亡之屋 2&3 回归》，该作收录了《死亡之屋2》和《死亡之屋3》，玩家可以将Wii的遥控器手柄当作光枪使用，配合Wii Zapper，体验街机版光枪射击的快感。本作将会收录6种游戏模式，包括街机模式、时间挑战模式等，并且与街机版一样可以二人游戏。



新闻短波

"DS TV"热卖

NDS的电视卡"DS TV"最近在日本上市，据J-Cast网站透露，自从他们接受该周边的订购以来，虽然没做什么广告，但玩家的反应一直很热烈，刚开始订购时只用了两个小时就因为访问量太大而暂时关闭。

Wii也可用"虚幻引擎3"？

Epic Games副总裁Mark Rein表示，他们的一家授权厂商正在对"虚幻引擎3"的技术进行改造，如果成功的话，将可以使用该引擎开发Wii的游戏，使得Wii游戏在画面上能够有所突破。此前育碧已经使用改良版的"虚幻引擎2"制作了《赤钢铁》，成为Wii上画面最好的游戏之一。Mark Rein表示，他们一直在对"虚幻引擎3"进行改良，与一年前相比，现在该引擎已经进化很多，但是这次针对Wii的改良版与他们无关，他们自己"不会回过头去为Wii进行改良"。

《鬼屋魔影5》PS2/Wii版

《鬼屋魔影5》是濒临破产的Atari手中持有的最后一张王牌，也是其摆脱困境的希望所在。为了提高该作销量，Atari日前宣布《鬼屋魔影5》不仅会推出PS3和X360版，也将会推出PS2和Wii版，不过本作并非Eden工作室开发，而是另外一家叫做Hydravision的公司开发，游戏发售时间未定。

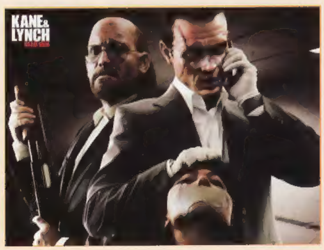


Capcom街机业务转型

在家用机刮起休闲游戏风的同时，日本的街机业也在这个方向上大力发展。Capcom最近宣布将于2008年3月31日前陆续关闭3家街机厅，并开设8家以休闲游戏为主、旨在吸引非核心玩家的街机厅。目前街机业务在Capcom的营业额中所占比例为18%。

《夺命双雄》电影版

《夺命双雄》虽然业界评价不高，但该作在发售前就已经获得了电影公司的青睐。目前狮门电影公司已经从Eidos手中获得该作电影版发行权。据称这将会是一部大制作的电影，阵容相当强大，本片编剧为Kyle Ward，制片人将会是《变形金刚》导演Michael Bay。虽然两位主角的主演人选未定，但据《好莱坞通讯报》透露，布鲁斯·威利斯和比利·鲍勃将是最佳人选。该片预计将于今冬开拍。



新闻短波

Xbox LIVE被告欺诈

美国乔治亚州最近有一些居民最近因Xbox LIVE的收费问题联合将微软告上了法庭，代表律师说："微软的Xbox LIVE服务允许未成年人在未经许可的情况下自动续订服务，在这一方面有诱导合同欺诈的行为。"该律师认为，问题主要出在Xbox LIVE的服务续订不需要经过书面授权，导致未成年人可以在没有父母同意的情况下用他们的信用卡消费，这违反了乔治亚州的相关规定。

PS3造福人类新计划

斯坦福大学利用分布式计算原理通过PS3进行医学研究的Folding@Home计划大获成功，自然也就有了一些模仿者。西班牙巴塞罗那"生物医学信息"(Biomedical Informatics)公司的研究部门目前出台了PS3GRID计划，希望通过分布式计算原理，计算蛋白质折叠的分子动态，在内容上与Folding@Home有点相似。由于刚刚在起步阶段，并且程序的安装较为繁琐，目前只有500多台PS3加入该计划进行联网运算。

NDSL新套装

任天堂于11月20日宣布将于今年年末假期推出两套NDS新套装。首先是机身刻有三角力量标志的金黄色NDSL，该版本自然是与《塞尔达传说：幻影沙漏》捆绑销售；另外一款套装的设计非常特别：在它粉红色机身的角落有一个爪痕，这个套装附带的游戏自然是《任天狗》。



EA体育游戏大甩卖

分析家透露，EA目前正准备全线下调其14款体育游戏的售价，包括《麦登NFL08》、《NBA Live 08》等大作。分析家认为，此举是EA经营状况疲软的表现，意味着EA今年很可能无法实现销售额目标。不过EA目前并未对此发表评论。

美国游戏业捐助儿童基金

几个月前，美国游戏业协会ESA在慈善活动中向PS之父久多良木健颁奖，表彰其积极捐赠的慈善行为。近日ESA表示他们对"Nite to Unite"慈善基金捐助了90万美元，而此前的总资助金额已经达到了780万美元。此外，微软也将会为此活动举办游戏义卖，《狩猎季节》、《Fuzion Frenzy》和《汽车总动员》这三款Xbox游戏的套装将以30美元的低价销售，虽然这其实是一种清仓行为，但此次义卖预计将会给基金会带来200万美元的收入。

微软：开发NDS游戏培养创造力

Rare不久前宣布将会为NDS开发《宝贝万岁》，让微软处于尴尬的境地，为何要给竞争对手开发游戏？最近微软游戏制作室总经理Phil Spencer表示，Rare一直都有制作掌机游戏的传统，他们当初收购Rare的时候，那些制作掌机游戏的人才和技术都保留了，所以就让他们继续发挥自己的特长；Spencer还说这样有助于培养他们的创造力，今后这些为掌机制作的游戏可以在Xbox LIVE Arcade上推出。

硬件 PS3摄像头惊人创意新玩法！

SCEA于11月14日在其官方博客中介绍了"PlayStation Eye"新技术的概念展示影像，为这款PS3的摄像头描绘了一个具有无穷发展潜力的广阔前景。

影像的发布者是"EyeToy之父"Richard Marks，2003年由他主持设计的PS2摄像头"EyeToy"推出，让家用机玩家见识了体感游戏的魅力，在欧洲获得了巨大成功。随后Marks将该技术针对PS3进行改良，设计了"PlayStation Eye"，虽然目前该摄像头主要只是使用于《审判之眼》，但是根据之前在游戏开发者大会中的概念演示，这款摄像头的应用可能性还是很多的。这次Marks公布的影像就令人非常期待。

这次公布的影像有三段，都是根据PlayStation研发实验室新成员Anton Mikhailov制作的最新PS Eye影像识别技术，这种技术可以让玩家手边的任何物体都成为游戏内容。例如玩家可以在纸上画出一座山峰和一个小火箭，将摄像头对着这张画，通过PS3的处理能力可以识别画中的图案，这样玩家画出来的火箭就变成一个可以移动的物体，玩家可以控制自己画出来的火箭降落到山峰上。玩家还可以拍摄坦克图案、模型等更加复杂的物体，然后拍摄纸中所绘图案或者桌面的摆设作为关卡，来一场坦克大战。拍摄到画面中的物体还可以在屏幕中展现逼真的物理模拟互动效果。



特报 PS3游戏开发环境将全面改良

游戏开发难度高导致很多PS3游戏无法发挥硬件实力，很多游戏因而不断延期，因此改善PS3游戏开发环境已经成为索尼刻不容缓的事。11月19日，SCE宣布即日起PS3开发机(型号为DECR-1000 /1000A)的售价将会降到之前的一半，在日本地区的售价为95万日元，美国为10250美元，欧洲为7500欧元。并且在PS3软件开发套件(SDK)中，将会全面添加多种高效率游戏开发工具，这些工具由索尼旗下的SN Systems(注)开发，包括如下：

1.ProDG

经过全新改良的版本，以SDK的方式免费提供给第三方，支持PS3开发及PS3调试工作站，能够让原本只能用于游戏程序调试的PS调试工作站也可以用来进行游戏程序开发，大大降低了硬件购置成本。

2.SN分散式建立系统

可以通过内部局域网将游戏程序源码分散到多台PC上同步进行编译工作，大大缩短编译时间，该系统也将全面免费提供。

3.SN连接器

速度可比旧版连接器提高2～8倍。

4.SN编译器

采用业界标准的C++先导程式针对PS3进行优化，可以大大提高开发效率，提升游戏品质。

软件 《终结者4》2009年开创新未来！

《终结者》游戏即将再次归来！拥有《终结者》版权等Halcyon公司目前已经成立了自己的游戏分公司，正在制作《终结者4 ：开启未来》(Terminator Salvation：The Future Begins)。本作为全平台游戏，将于电影版上映同期推出，即2009年夏季期间。

Halcyon公司的首席执行官Victor Kubicek和Derek Anderson将会同时担任游戏部门的主席，曾在迪士尼担任高层的Peter Levin担任该公司CEO。Levin表示，之所以自己成立游戏公司而不是授权给其他公司制作，是因为"要掌握自己的命运"，只有自己掌握创意方向，才能做出一款符合市场需求的顶级游戏。《终结者4》的开发工作已经进行了好几个月，Anderson说："我们不希望游戏成为电影的私生子，它们要有同样的重要性，我们希望它们能有同样高的质量和感受。"

《终结者4》是"《终结者》系列"全新的开始，将以未来世界的人类领袖约翰·康纳为主角，重新演绎《终结者》的故事。在该作中，人们不再是阻止世界的毁灭，而是建造一个新的世界，这将会是新三部曲的第一部。



小贴士 TIPS

SN Systems：创办于1988年，一直致力于为游戏公司提供开发工具，为该领域领先企业，2005年被SCEI收购，员工逾40人。

软件 经典电影复活！《捉鬼敢死队》公开





Vivendi Games公司于11月14日宣布他们目前正在与索尼电影合作，将会把著名电影《捉鬼敢死队》(Ghostbusters)改编为游戏，并且将会作为一个新的系列，其中第一款游戏将于2008年秋季发售。

电影版的四位主要演员都会为本作配音，其中Dan Aykroyd和Harold Ramis还将为本作撰写剧本，故事发生在1990年代初，为电影版《捉鬼敢死队2》之后，讲述一位新的幽灵入侵纽约市。本作由Terminal Reality公司开发，对应PS3、X360和PC版，PS2、Wii和NDS版由Red Fly工作室开发。在游戏中，玩家将会扮演捉鬼队的新成员，在充满幽灵和超自然生物的曼哈顿执行捉鬼任务。

去年Vivendi根据经典电影《疤面煞星》改编的游戏全球销量超过250万套，因此Vivendi决定继续挖掘一些有实力的经典电影来改编为游戏，他们曾经对玩家进行了调查，发现《捉鬼敢死队》是他们最想看到游戏版的作品。目前索尼电影正积极将旗下的电影品牌授权给游戏公司，据称这次《捉鬼敢死队》的授权协议将会使其净赚数千万美元。

《捉鬼敢死队》的第一部电影于1984年上映，是美国影史上最受欢迎、最好笑的喜剧之一，融合了动作、冒险和出色的电影特效，两部电影的总票房达5.8亿美元，相关产品总销售额超过10亿美元。

业界声音

我可以很客观地说，Xbox LIVE已经处于业界的绝对领先地位，任何人在该领域的任何其他尝试都被我们甩在了后面。我们已经没有真正意义上的对手可言。索尼也在试图涉足网络领域，但他们搞的那些东西根本都称不上是服务。

——微软娱乐设备部总裁罗比·巴赫日前在《洛杉矶时报》的采访中骄傲地宣称：Xbox LIVE是没有对手的，微软有强大的网络技术后盾，有超过800万的用户支持，接下来微软还将继续扩大这些优势。

我们真的不想那样，其实我们想过延期的，但是各种因素让我们无法延期。作为一个开发者，我们从SFC时代就开始制作该系列了，只是到现在都没有适应跨平台开发。《PES 2009》已经在开发中，但是自从听到了大家都批评，我们将会把它重新拉回到概念设计阶段，它可能不会在明年推出了。

——《胜利十一人》制作人高冢新吾日前在英国《PSM3》杂志的采访时表示，对于PS3版《PES 2008》的帧数严重不足的问题他们非常愧疚，因此已经开发中的《PES 2009》目前已推翻重来。

廣告已屏蔽

业界声音

显然，拥挤的年末商季让零售商的货架空间非常有限，这就限制了对一些质量较低、知名度较小的游戏的订货量。

——太平洋皇冠证券公司分析家Evan Wilson日前宣称，根据他从零售商那里获得的信息，在多款大作的排挤下，不少原本较具潜质的游戏都会遭到影响，其中包括索尼抱以厚望的《未知海域 德雷克的宝藏》，另外每年都有新作推出的《麦登NFL》、《NBA Live》等体育游戏也已经遭到冲击。

关于年末商战阶段月生产量的决定早在今年夏天的时候就已经做出，我们花了大约5个月的时间来完成实际的月增产目标。现在Wii主机的平均生产能力已经提升到了每月180万台，而且这个水平还将继续保持下去。

——美国任天堂市场部副总裁乔治·哈里森日前表示，目前Wii的月产量已经达到180万，不过能否满足市场需求还不好说。

《最终幻想XII》到《最终幻想XIII》的进化程度之高将会和当年从《最终幻想VI》到《最终幻想VII》的进化一样大。它可能将会是第一款充分利用PS3主机性能的游戏。

——野村哲也日前在媒体的采访中表示，《最终幻想XIII》将会是系列历史上又一次质的飞跃，他同时再次强调该作是PS3独占游戏。

我们差不多填满了一张BD光碟91%的空间而且还进行了优化，这包含了我们所有的游戏数据、所有音轨、7种语言和102分钟的高质量过场动画。

——顽皮狗工作室总裁Christophe Balestra日前表示，没有蓝光根本不可能做出《未知海域》这种游戏。

我们终于走过了转折点。有点幸运的是，Wii主机正在缺货。

——索尼CEO霍华德·斯特林格日前表示，PS3已经熬过最艰难的阶段，进入顺利发展时期，他同时欣喜地暗示Wii的缺货让PS3捡了个便宜。

一切都在朝正确的方向发展，我想从我们的第二代引擎向第三代飞跃的程度，将会像当年从第一代进化到第二代一样明显。

——开发了《抵抗》的Insomniac工作室首席创意官Brian Hastings日前表示，在未来三四年内，人们将会看到PS3的真正实力，他们为PS3研发的第三代引擎技术的进化程度将会和PS进化到PS2一样明显。

软件

32万工时打造《GT赛车5 序章版》！



■《GT赛车5 序章版》有望成为拟真度最高的赛车游戏。

《GT赛车》之父山内一典最近接受了美国《汽车周刊》的采访，透露了一组与《GT赛车5 序章版》相关的数据：该作的开发足足用了3年的时间，共投入120人，其中40人专门负责汽车车体模型的制作，一辆汽车的模型制作就要耗费180天，在《GT赛车4》中每辆汽车只用了4000～5000个多边形，而在本作中达到了20万个。总的来说，这款游戏总共耗费32万个工时。当然投入这么多的人力物力不仅仅是为了一个序章版，这个序章版是《GT赛车5》正式版的基础，只要在此之上添加赛道、赛车等内容即可，因此《GT赛车5》的发售时间距离序章版应该不会很远。

有趣的是山内一典还透露了自己的汽车生涯。他天生与汽车结缘，4岁时就对汽车产生了兴趣，这或许是他想要开发《GT赛车 男孩版》的原因。不过在日本学车的花费不小，他直到24岁才拿到驾照。现在山内一典的车棚里停满了汽车，他拥有尼桑350Z、本田S2000、奔驰SL55 AMG、保时捷 996 GT3和两辆福特的GT赛车。

特报

Wii全欧洲供货告急！

在年末商战来临之际，Wii在欧美地区再度爆发。亚马逊网络商城称，他们的Wii一直很紧俏，有新货上架时只用了10分钟就卖掉了1400台，零售商方面也经常挂出售罄的牌子。货源的紧俏让Wii在网络上再度被炒高价格，在eBay和亚马逊的二手销售区，Wii的售价被炒到了300英镑以上。

在英国Wii的缺货情况尤其严重，据英国零售集团HMV透露，不久前Wii增产后的第一批到货刚刚抵达各地零售店，瞬间就被抢购一空。HMV原本认为这次任天堂提供的Wii数量众多足以满足需求，没想到还是很快被全部消化，例如其位于伦敦牛津大街的旗舰店，只用了34分钟就将所有新到货的Wii卖光。HMV游戏销售部门主管Tim Ellis说：“Wii竟然以如此快的速度被抢购一空，这种情况着实让那些一直等待入手Wii的消费者感到失望，更糟糕的是这种情况在各地都差不多。要是年底得不到货源补充，那恐怕我们真得大哭一场了，不过现在看来我们能够保证得到稳定的供货。”



▲在这样紧俏的市场环境中，能够买到Wii成为令人艳羡的事。

特报

Square Enix公布上半财年大作销量

Square Enix(以下简称SE)于11月19日公布了截至9月30日的上半财年业绩。这段时间内，SE的游戏软件总销量为692万套，比去年同期提高11%，但销售额却降低了5%，只有722亿日元。销售额降低的主要原因是售价较低的NDS游戏软件所占比重提高，达到了272万套，同比增加2.8倍。尽管如此，SE的运营利润还是提高了6.4%，为97.52亿日元，纯利润大幅提升32.5%，为43.97亿日元。SE预计其全年销售额可达1625亿日元，不过运营利润预计只有210亿日元，同比降低19%。



▲SE社长和田洋一在现场解答记者提问。

SE同时公布了上半财年内一些重要游戏的销量，其中PSP版《危机之源 最终幻想VII》销量为71万套，NDS版《最终幻想XII 亡灵之翼》销量为53万套，Wii版《勇者斗恶龙 神剑》销量为49万套，《富豪街DS》销量41万套，日本国内总计394万套。

按照各个部门划分，电子游戏部门的营业额为204.48亿日元，网络游戏部门为54.13亿日元，手机部门为35.89亿日元，街机等其他部门的总合为345.2亿日元。电子游戏业务比去年同期提高了12.62亿日元，但是网络游戏部门减少了22.65亿日元。当期最成功的街机游戏为《勇者斗恶龙 怪物战斗之路》，到7月底的装机量已经达到3500台，平均每台日收益1万日元左右。该作带动的卡片出货量到9月末已达3170万张。

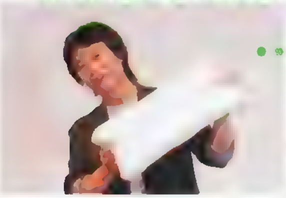
SE在财报会中同时表示，因为“某些内容放弃开发”因而损失了8.76亿日元，有记者提问放弃开发的内容是否业内传闻的白色引擎(注)，对此SE社长明确表示该引擎仍在顺利开发中。

小贴士 TIPS

白色引擎：即White Engine，为Square Enix为次世代主机研发的一款跨平台引擎，原本是一款为PS2研发的游戏引擎。

本期新闻综述

Wii are the Champion ……Again?



进入11月份之后，在日本萎靡了一阵子的Wii终于开始回暖，周销量从两万多提高到了三万多。不过进入旺季之后主机销量提升是必然的事，而且有《超级马里奥 银河》这样的大作推动，Wii在日本的销量提升幅度其实并不是太喜人。真正让人感到Wii强大力量的是欧美市场。

任天堂的家用机业务一向是以欧美为主力，而且由于任天堂的主机和游戏在低年龄层玩家中很受欢迎，因此在市场对于礼品的需求非常旺盛的年末商战期间，任天堂一直都有出色表现。目前Wii在欧洲的表现尤其引人注目，虽然任天堂已经大幅增产，但欧洲各国Wii的缺货情况都非常严重，据当地媒体反映，目前在游戏店里已经很难买到Wii，可以买到的也大多是强制捆绑多款游戏的昂贵套装。在美国，X360通过《光环3》获得了短暂的领先优势之后，又一次被Wii夺走了家用机销量冠军的宝座，目前二者之间的周销量差距达10万台之多。《超级马里奥 银河》的上市显然是主要推动因素，而任天堂的手中还留着今年最大的王牌——《Wii Fit》！这款预定于12月发售的新作很可能成为任天堂的第二个《Wii Sports》，比起传统的《超级马里奥 银河》，该作的潜力更加巨大，届时Wii的缺货程度或许将比去年更加严重。

本月惊异游戏

超级马里奥姐妹

最近有一份流传到网上的专利文档令人瞠目结舌：任天堂曾于1990年2月27日注册了一个让人绝对意想不到的商标——"超级马里奥姐妹"！这是否意味着任天堂曾经打算制作一款女性版的《超级马里奥兄弟》呢？这一点没人知道，不过各种游戏公司常常出于预防商标抢注等目的而注册一些很可能永远不会用到的商标，因此这很可能只是一个预防手段。不过如果真有这么一款游戏的话，相信会有很多好奇的玩家想要一探究竟吧！

本月市场观察

《吉他英雄Ⅲ》促进网络音乐服务

《吉他英雄Ⅲ》在美国上市前6天即卖出了140万套，多数玩家显然是冲着游戏中的新增曲目而来，而这款游戏的推出，也刺激着相应音乐曲目在网上的畅销。尼尔森市调公司提供的数据显示，在《吉他英雄Ⅲ》上市期间的两个星期里，该作中收录的《Sonic Youth》等曲目的周销量提高了200%～300%，游戏发售之后的上升势头虽然有所减缓，但是依然保持在因其而大幅提升的水平内。这些曲目畅销的主要原因是该作发售之前，iTunes网络音乐下载服务中提供了"吉他英雄精华合集"，并且在首页做了广告。

墨西哥游戏市场规模

"美洲新闻国际"的一份报告显示，墨西哥正在成为全球重要游戏市场，到2010年预计将会达到10亿美元的年销售额。去年该国游戏市场规模为5.15亿美元，今年预计为6.7亿美元，明年预计为8.18亿美元。报告作者Phung Pham认为，墨西哥人平均结婚年龄的提高是一个重要原因。自2005年来，墨西哥女性的结婚平均年龄从20提高到25岁，男性从23提高到28岁。由于墨西哥人在婚前多数与父母住在一起，而这个时期的游戏投入相当可观。

廣告已屏蔽

之所以取这样一个标题，是因为受了日本某游戏杂志社长专栏的启发，其实这个栏目我很少看，过去在翻杂志时大多都是一跳而过。日本人说起官话来一套一套的，特别是影响力越大的杂志与游戏厂商越是团结友爱，大多是报喜不报忧，身为杂志的社长当然是竭诚为客户大人们服务，为业界营造一片欣欣向荣的气象。不过近期的这个专栏让我看了标题就想继续看下去，这篇文章说的就是枪打出头鸟，里面很有些火药味。



文 Lancer

论枪打出头鸟与棒打落水狗

常关注业界动态的读者可能都有听说，最近Enterbrain社长浜村弘一发表了不少高论，其中关于“三分之二的Wii都在吃灰”这个说法更是让索尼家的门徒们心花怒放，而由于这种说法又是刊登在日本某著名财经杂志，更是令人肃然起敬。当然这个数字是客观统计的事实，笔者也曾在文章中援引过该数字，到现在也没觉得有何不妥。但在报道发表之后，浜村立刻就气急败坏地跳了出来，声称当初他之所以接受该财经杂志的访问，是要让这些门外汉提高认识，让他们知道游戏业没他们写的那么糟，没想到竟被断章取义，得出的论调与他的想法截然相反，实在是“令人遗憾”。

浜村弘一认为，现在的这些财经媒体专爱枪打出头鸟，纯属没事找事，谁发展得好了，就要给泼点冷水，搞点噱头吸引眼球。同样的道理套在PS3的身上，就是棒打落水狗，PS2老当益壮他们不写，PSP重新振作他们不写，PS3砸锅卖铁贴棺材本他们写得一个比一个勤。浜村弘一的这番慷慨陈辞真是振聋发聩发人深省，让成天泡在次世代论战中的评论者们面红耳赤羞于见人。浜村最后总结说，身在游戏业界中的人，一定要擦亮眼睛了解真相。

浜村弘一确实不愧是日本游戏传媒业第一人，他对于目前游戏业界的局势分析，是以笔者的浅薄认识无法找出任何破绽的。不过枪打出头鸟和棒打落水狗这种龌龊的事，笔者也都不幸干过，心中竟然没有任何羞耻之感。感谢中国电视游戏业的地下状态，无需依赖于厂商而存活的国内游戏杂志可以无所顾虑地为吾等评论者提供空间，虽然为照顾读者中厂商饭们的感情，部分细节有所删节，但总算保留了原意。有游戏厂商撑腰对于游戏杂志来说是一件很幸福的事，《FAMI通》每期广告收入约3100万日元，其中估计9成以上都是来自游戏厂商。不过吃人的嘴短、拿人的手软，几千万的广告费当然不是白拿的，除了实打实的广告外，还要时刻谨记为厂商塑造光辉形象。最直接的就是杂志中的游戏打分栏目，大广告主的新作一般是不敢给打低分的，实在是烂到天理难容的游戏，在迫于无奈地打出低分之后，往往还要赠送点广告版面以安抚财神爷们受伤的心灵。笔者不认识日本游戏杂志的编辑，不过上面这些事也不是凭空捏造，这些资料在《日经ENTERTAINMENT》等刊物上是有报道的，至于他们是否捏造，那我就不得而知了。

话分两头，既然日经能够揭游戏杂志广告收入的底，浜村弘一自然也可以在自己的杂志中毫不客气地鄙视他们的无知，毕竟这些媒体之间没有竞争关系，言论中又不含诽谤成分，带点火药味也无伤大雅。最重要的是要表明立场，与合作伙伴们澄清误会。这类财经杂志是广告主的管理者们常看的，原本是给他们打气的观点，印到杂志上竟变成得罪广告主的论调，如何能不令人气愤兼焦急？

言论自由是一个相对的概念，世界上不存在绝对的言论自由。游戏杂志可以自由地抨击财经杂志，可以大义凛然地指责小厂商的游戏缺陷，以及小心翼翼、字斟句酌地评价大广告主的游戏；财经杂志可以自由地对游戏公司的困境与隐患摆事实讲道理，可以断章取义地引用专家名言，是因为他们的广告主对象广，不至于受制于那区区的几家企业，况且这些财经杂志的读者大多是中青年商务人士，还不至于因为“三分之二的Wii在吃灰”之类的话而断了购买欲望。因此游戏公司的困境、游戏领袖们的黑历史、企业高层们唾沫横飞的骂战，往往都是见诸于财经媒体或综合性传媒，在《FAMI通》之类游戏杂志中很难看到对游戏厂商的负面报道，日本《游戏批评》那些偶有惊人言论的个性杂志则因为经营困难而停刊。自由是需要代价的。

以上说的都是日本的情况，根据言论相对自由的原理，我们在中国的游戏杂志上说日本业界的事可以较为宽松自由地去写，因此枪打出头鸟和棒打落水狗之类的文章可以大摇大摆地出现在杂志的醒目位置。笔者以为这也是中国电视游戏业处于地下的好处之一。损人总是比夸人有趣，你说“Wii形势一片大好”肯定看得人昏昏欲睡，你说“Wii创意枯竭死期不远”肯定看得人津津有味。不过这里又有一个相对自由的问题，杂志要照顾几十万读者上帝的心情，太激进的言论乐了某些读者，却气跑了另一些读者。因此在杂志上打出头鸟不能一枪毙命，要打出风格、打出水平；落水狗也不能往死里打，要打得温柔、打得仁慈、打得它活蹦乱跳。那些惊天动地、你死我活的言论，那些从主机大战演化为问候对方祖先的精彩论战，注定只能存在于网络。

王朔骂遍文坛，每每骂完之后，总来一句“别把我的话当真”；游戏业界的新闻评论也不能太当回事儿，特别是我们这种隔着太平洋对人家的产业指指点点的评论就更不能太过较真了。到网上到处扒拉一些只言片语，还没搞清楚来源出处，就一气呵成地铸就了一篇观点惊世骇俗、娱乐性与攻击性并重的檄文，偏偏还真有不少人被这样的檄文袭得吹胡子瞪眼，脸红脖子粗地捍卫着自己的偶像主机。

我不知道这篇评论新闻评论的新闻评论是否不知不觉写出了火药味，写这么篇东西并不是没事找事抽自己和抽别人取乐，也不是把我们作者们辛辛苦苦写的新闻评论一棍子打死，莫言说文学批评只要是能够自圆其说，能够顺理成章，就有它存在的理由和价值。我对这话深表赞同。新闻评论的意义在于让人从不同角度较为深入地看待一些事件，从这一点上来说射鸟打狗的调调总好过永远天下太平的准官方论调，只要不是通篇诬蔑瞎掰兼诽谤，就总有那么一些参考的价值。

最后，有朋友给我定的阶级成分是“索饭”，我不大乐意，听起来像讨饭似的，不好。

文 Gouki

编辑视点 Editor's Spotting

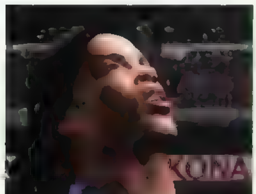
HD时代，这是一个玩家满心欢喜而让制作者头痛的时代。"原生1080p"究竟是个什么东西？杜比5.1声道甚至THX认证的音乐音效真的就那么重要？

HD时代的游戏公司——推倒玩家，还是被玩家推倒？

Konami危机

"在《PES2008》全平台同时于欧洲推出的当天下午，Konami官方就在PS3版《PES2008》的在线游戏大厅发表公告，就游戏中出现的拖慢等问题向玩家们道歉，并承诺将会尽快推出补丁解决问题。"

"根据权威财经媒体Bloomberg发布的消息，《MGS4》延期消息发布后的当天，Konami公司在东京证券交易所的股票价格就平均下跌了200多日元，当天收于3,190日元(约合27.74美元)，下跌幅度达到5.9个百分点。据Bloomberg报道，此次股价下跌是Konami公司4年以来下降幅度最大的一次。"


■好游戏是需要时间的，从"《WE2008》事件"中我们可以看到日系厂商技术上的停滞不前。

随着《MGS4》将发售日延到2008财年，在许多玩家以及游戏媒体编辑眼中2007年最有分量的两个第三方厂商游戏——《GTAⅣ》与《MGS4》都提前和2007年说了拜拜。有意思的是，这两款游戏在当初公布发售日时都采取了相当"极端"的手法，《GTAⅣ》的发售日11月16日被"纹"在了彼得·摩尔的右手臂上(左手臂上是《光环2》的发售日)；而《MGS4》在它其中的一个预告片的末尾，将"2008年发售"的那个"8"上打了一个大红叉，硬生生地改写成7，更是令人过目不忘。

自己曾在178期的"编辑部落"里探讨了对于《MGS4》现状的不满与担忧，却没有想到"Konami危机"到来的如此之快。2007年原本应该是Konami名利双收的一年，旗下的三大品牌《PES》(《WE》)、《MGS》以及《寂静岭》都有新作推出，但现在看起来，惟一不会让人失望的倒有可能是PSP版的《寂静岭 起源》这样一款低成本作品。如果说《MGS4》的延期是不得已而为之的话，那么如期发售的《PES2008》出现的质量问题就是制作组在硬着头皮往前冲了，以至于当玩家愤怒的声讨到达游戏制作人高冢新吾那里的时候，高冢新吾也只有一个自相矛盾的回答：其实我们本想推迟发售的……但我们必须按时推出。

问题究竟出在哪儿呢？Konami作为在上世代有着呼风唤雨能耐的第三方厂商，如今也要迷失在这个标榜着"HD"的时代了吗？

从2D到3D再到HD

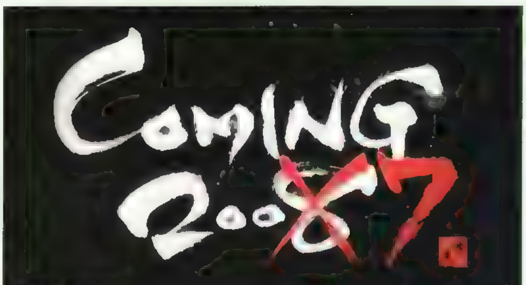
HD时代，这是一个玩家满心欢喜而让制作者头痛的时代。《光环3》的设计师在一次采访时就说过，"HD"的到来并不会让所有的游戏设计师满心欢喜，比方说美术部门，HD则意味着单位时间内工作量的成倍上升，而总体效果也许仅仅只有在42寸1080p的显示器上才能体现出来。从游戏所采用的存储媒介来看，从卡带芯片、CD、DVD，再到如今最高端的蓝光，基本上沿着2D、3D、HD的方向一路走过来，在DVD为媒介的3D时代(PS2、Xbox)，一批缺乏竞争力的小型游戏厂商就首先败退，或者直接退出游戏圈，或者"沦为"第二方工作室，从此失去自由创作的权力；而到了蓝光时代，对音画效果变本加厉的追求已经到了游戏大厂也吃不消的程度，日本厂商Konami在这股大潮中露了怯，《MGS3》与《MGS4》之间的时间跨度长达4年，如果不是因为开发进度问题，又有什么理由让Konami放弃独占PS3的2007年"黄金圣诞档期"呢？

究竟"HD"到底好不好？——当然好，假如你有1080p电视+杜比5.1音响系统的话。但如果是建立在延长开发周期、提高游戏零售价、缩水游戏长度这几个方面的话，作为玩家的你来说，是否会答应呢？"原生1080p"究竟是个什么东西？杜比5.1声道甚至THX认证的音乐音效真的就那么重要？在这个高清电视仍尚未普及的年代如果一味地往高端看齐，最终的结果会怎么样？从家用主机诞生的《WE》，发展到现在居然演变成为一款PC版品质最高的游戏，这绝对是一种讽刺，为什么？——PC作为一个开放式的平台的优势反而在这个时刻体现出来——当你把画面素质降到800×600之后，你会发现游戏要比1280×720高画质版的PS3、X360版流畅得多，而乐趣也会因此而大增——毕竟玩家需要的是"体验"而不是"欣赏"。开发《未知海域：德雷克的宝藏》的顽皮狗公司总裁伊万·威尔斯(Evan Wells)在接受媒体采访时承认"从上一世代到这一世代的过渡实在是十分艰难，就技术方面的跨度而言，我感觉比从PS1到PS2要大很多"，"我猜的话，可以在增加30%到40%人手的程度上以开发PS2游戏的同等效率开发新作"——伊万·威尔斯当然也明白，原创游戏《未知海域：德雷克的宝藏》的销量并不会比他们的"《杰克和达斯特》系列"高，他们只有寄希望于未来。当然——在我的心中，同样也存在着不少因为HD的到来而让游戏变得更美好的例子，比方说《战争机器》、《使命召唤4》，《彩虹六号 维加斯》等等，但留给我更多印象的，还是延期、取消开发、画面质量缩水等案例。

有推倒玩家的，也有被玩家推倒的

再谈谈自己刚刚通关的《刺客信条》，这绝对是一个美丽的游戏，但这款游戏居然拥有一个"让人倒吸一口凉气"的美剧式仓促结局，如果不是因为要赶游戏发售的档期，我有无数个理由相信《刺客信条》的成就绝不至于此，但是——有谁能够承受今年圣诞档期没有AAA级大作发售的现实吗？而且，《刺客信条》看上去真的就像它的美女制作人婕德那样迷人，把玩家迷得七晕八素一把推倒之后——游戏发售首周全世界销量就突破了百万份，你能说《刺客信条》不是一件成功的商品么？但你愿意今后的游戏都有一个这样蛮不讲理的结尾么？

最后，我又要拿《龙穴》说事儿了，事实证明，《龙穴》是SCE全球游戏工作室今年最失败的产品，不仅被媒体恶评，同时也被玩家"推倒"，游戏的制作方Factory 5在万般无奈之下竟然想到了向各个知名游戏媒体发放"《游戏评论者指南》"小册子的点子——这就好比一位庸厨对美食家说："你不能说我的菜不好吃，你应该先去洗胃……"但其实这位庸厨从挑选食材开始，就已经注定了他不可能做出美味可口的饭菜——你用的是顶级的厨具那又怎样？你的游戏里灌满了1080p动画+5.1声道的交响乐又如何？在一切都变本加厉的HD时代的玩家和媒体对于游戏的要求也愈发地变本加厉起来，游戏公司从投入1回报20到投入5才能回报20，量产他们的品牌游戏并想方设法"推倒玩家"几乎是惟一的选择，高额的广告费用甚至与游戏的开发成本持平……而没有品牌支撑的中型游戏公司，处境则会越来越艰难，最终，他们会被游戏大厂像几十年前好莱坞五大电影巨头一统江湖那样被收购被兼并……在游戏真正地成为像电影那样的大众化娱乐之前，请让仅标榜着"HD"就玩命蛊惑玩家的游戏就像IMAX电影院那样，成为玩家可遇而不可求的少数派好了。



■现在看来，这张表决心的截图只能成为玩家怀念的收藏了，"20周年纪念作品"变成"21周年纪念作品"，希望游戏的最终品质能够对得起这次的延期。

日本游戏周间销量排行榜 TOP10 GAMES

栏目主持：晴天

1 马里奥聚会 DS
マリオパーティDS

■Nintendo ■2007年11月8日发售 ■ETC ■4800日元■上周排位：1
本周 115680套 累计 350388套 NDS

2 生化危机 安布雷拉历代记 Wii
バイオハザード アンブレラ・クロニクルズ



本作的玩法类似于街机上的光枪游戏，但结合“《生化危机》系列”的剧情和可以使用多角色视点来体验的设定，对新老玩家还是具有足够的吸引力。游戏的另一卖点是以人气角色艾达·王为主角的隐藏剧本，可以让玩家了解到她逃离浣熊市的过程和作为间谍的身世之谜。

本周：82 637套 累计：82 637套

3 真·三国无双5
真·三國無双5

■Koei ■2007年11月11日发售 ■ACT ■7800日元■上周排位：2
◆本周 75615套 ◆累计 263971套 PS3

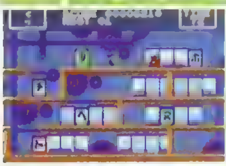
4 职业棒球 家庭棒球场 DS NDS
プロ野球 ファミスタDS



本作回归了系列作品的原点，使用简单的按键就能轻松体验到“棒球游戏”的乐趣。“梦之队模式”中允许玩家培养自己的棒球队，利用比赛中获胜所得的点数来开启换装要素和雇佣新的队员。当然游戏最引人注目的还是收录了12个日本著名棒球俱乐部的详细队员资料。

本周：49 365套 累计：49 365套

5 游乐场CX 有野的挑战状 NDS
ゲームセンターCX 有野の挑戦状



游戏中玩家可以体验到FC时代的各类游戏，而且本作并非只是单纯的大杂烩式作品，因为根据剧情的需要，玩家在体验这些经典游戏的同时，还必须根据魔王的要求来完成一些特殊的挑战，从而赋予了游戏新的玩法和探索乐趣，非常适合怀旧并希望不断挑战自我的老玩家。

本周：46 030套 累计：46 030套

6 スーパーマリオギャラクシー
■Nintendo ■2007年11月12日发售 ■ACT ■5800日元■上周排位：3
◆本周 39500套 ◆累计 364542套 Wii

7 ヘブンリーシード
■SCEJ ■2007年11月15日发售 ■ACT ■5800日元■上周排位：－
◆本周 14587套 ◆累计 14587套 PS3

8 ファイナルファンタジー・タクティクス A2 封穴のグリモア
■Square Enix ■2007年10月25日发售 ■S·RPG ■4800日元■上周排位：4
◆本周 14464套 ◆累计 229928套 NDS

9 Wii スポーツ
■Nintendo ■2006年12月2日发售 ■SPG ■4800日元■上周排位：7
◆本周 13104套 ◆累计 2203357套 Wii

10 装甲骑兵ボトムズ
■NBGI ■2007年11月15日发售 ■ACT ■6800日元■上周排位：－
◆本周 12408套 ◆累计 12408套 PS2

1 马里奥聚会 DS NDS
マリオパーティDS



作为“《马里奥聚会》系列”在NDS上的首款作品，本作仍然以各种利用NDS触摸屏的迷你游戏赢得了众多玩家的心，例如用触控笔在屏幕有节奏的画圈来吸引库房宝等等，当然真正能够发挥游戏乐趣的还是多人联机模式，赶快和好友一起展开新的角逐吧。

本周：234 708套 累计：234 708套

2 真·三国无双5 PS3
真·三國無双5



连舞等级的加入无疑让系列找到了一个全新的发展方向，不但使新玩家能够轻松上手，老玩家也能借由“修罗”等高难度体验到爽快杀敌的快感。当然游戏的缺点也比较明显，拥有无双模式的角色和战场数量都有明显减少，再加上取消了最强武器，让很多玩家失去了反复挑战的动力。

本周：188 456套 累计：188 456套

3 スーパーマリオギャラクシー
■Nintendo ■2007年11月1日发售 ■ACT ■5800日元■上周排位：1
◆本周 74457套 ◆累计 325042套 Wii

4 ファイナルファンタジー・タクティクス A2 封穴のグリモア
■Square Enix ■2007年10月25日发售 ■S·RPG ■4800日元■上周排位：3
◆本周 22759套 ◆累计 215464套 NDS

5 真·三国无双5
真·三國無双5
■Koei ■2007年11月11日发售 ■ACT ■7800日元■上周排位：－
◆本周 21837套 ◆累计 21837套 PS2

6 恶魔城X 编年史 PSP
悪魔城ドラキュラ Xクロニクル



游戏最大的卖点就是收录了全面3D化的《恶魔城 血之轮回》以及被众多玩家奉为系列经典的《月下夜想曲》，而且一开始就能使用玛丽亚的设定也弥补很多玩家在多年前的遗憾，无论你是不是系列的FANS都值得体验一番这款曾为我们留下美好回忆的动作游戏。

本周：18 588套 累计：18 588套

7 Wii スポーツ
■Nintendo ■2006年12月2日发售 ■SPG ■4800日元■上周排位：7
◆本周 15454套 ◆累计 2190253套 Wii

8 西村京太郎サスペンス 新探偵シリーズ 京都・熱海・絶海の孤島 殺意の罠
■Tecmo ■2007年10月11日发售 ■AVG ■3800日元■上周排位：6
◆本周 13482套 ◆累计 128591套 NDS

9 見る力を実践で鍛える 眼力〈メヂカラ〉トレーニング
■Nintendo ■2007年5月31日发售 ■ETC ■3800日元■上周排位：8
◆本周 13212套 ◆累计 80657套 NDS

10 ラチェット&クランク フューチャー
■SCEJ ■2007年11月11日发售 ■ACT ■5800日元■上周排位：－
◆本周 12421套 ◆累计 12421套 PS3

iQue游戏榜

总005期

发布日期 2007年12月1日

本期榜单和上个月相比并没有太大的变化，夺得桂冠的仍然是神游机的长寿软件《马力欧卡丁车》。而近段时间不少玩家反应各地神游机的价格非常诱人，大家都开始纷纷入手神游机作为收藏之用，因为拥有了这台主机便等于拥有了N64第一方出品的几款超级大作，所以这也并不难解释最近几个月来神游机游戏成为行货游戏销售主力的原因。尽管从画面上说，神游机还无法满足众多追求视觉享受的玩家，但《塞尔达传说：时光之笛》、《任天堂明星大乱斗》这样的大作在游戏性上和次世代游戏相比还是丝毫不打折扣，完美中文的优势也依然吸引着一批崇尚经典的核心玩家。

另外为了丰富该版块的内容，以后我们还会不定期地为大家刊登神游公司即将发售的新作介绍，以便让大家对国内行货的现状有更深入的了解，如果你还有什么好的点子以及想了解的内容，都可以通过Email的方式向我们提交(question@ucg.com.cn)，我们一定会尽量满足大家的需要，共同打造属于国内玩家的"行货游戏专栏"！



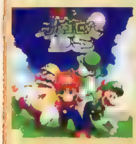
第1位 马力欧卡丁车 iQue PLAYER

大家不用再羡慕NDS玩家了，从现在开始你也可以在神游机上体验到这场华丽的"飚车比赛"，道具系统让比赛妙趣横生，看着大明星们在各种赛道上驰骋也是最大的满足了吧。↑



第2位 神游马力欧DS iQue DS

本作从今年8月发售至今一直保持着强劲的上升势头，在国内的受欢迎程度绝对不亚于之前推出的日版，不但里面的小游戏让人玩得不亦乐乎，和好友联机自然也是乐趣无穷。↑



第3位 [illegible] iQue PLAYER

虽然Wii上的新作频频爆出猛料，但在游戏还没正式推出之前(2008年1月24日)，大家不妨先拿本作练练手吧，相信很快你就能体会到这款游戏让你在不知不觉中"耗时"的强大魔力。↓

4	纸片马力欧	iQue PLAYER	↑
5	密特罗德 融合	iQue GBA	↑
6	极速F-ZERO未来赛车	iQue GBA	↑
7	摸摸瓦力欧制造	iQue DS	↓
8	塞尔达传说：时光之笛	iQue PLAYER	↓
9	耀西岛	iQue GBA	↑
10	越野摩托	iQue PLAYER	↓

注：榜单中游戏译名以神游公司推出的行货名称为准。



2007日本主机销量榜 HARD

※总销量统计起始日期为2007年1月1日

1	NDSL	5 602 039台	76 069台	78 854台
2	Wii	2 761 660台	36 230台	34 546台
3	PSP	2 225 924台	65 609台	58 964台
4	PS3	829 508台	39 178台	55 924台
5	PS2	610 285台	8 855台	9 043台
6	X360	203 734台	6 525台	5 817台
7	GBM	24 532台	109台	708台
8	GBA SP	20 935台	153台	211台
9	NGC	9 717台	38台	69台

如果你对排行榜有新的建议，欢迎使用Email提交：question@ucg.com.cn

美国游戏排行榜 GAMES TOP 10

关注美国劲爆新作　把握游戏流行趋势

统计日期 2007年11月4日～11月10日



1 使命召唤4 现代战争 Call of Duty 4: Modern Warfare X360

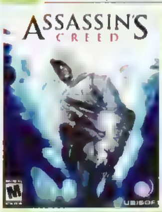
和本作的标题一样，游戏从经典的二战题材改为了更充满真实感的现代战争，除了以假乱真的场景外，各种现实中的武器以及小队战术的应用都体现出游戏专业严谨的一面，当然最引人入胜的还是游戏完善的网络对战，在上面酣战数个小时都不愿停手的玩家并不在少数。

本周：507 659套　累计：507 659套

排名	游戏	厂商/发售日	类型/上周排位	本周	累计	机种
2	使命召唤4 现代战争 Call of Duty 4: Modern Warfare	Activision 2007年11月5日发售	FPS 上周排位：–	194451套	194451套	PS3
3	吉他英雄III 摇滚传奇 Guitar Hero III: Legends of Rock	Activision 2007年10月28日发售	MUG 上周排位：3	160018套	614614套	PS2
4	吉他英雄III 摇滚传奇 Guitar Hero III: Legends of Rock	Activision 2007年10月28日发售	MUG 上周排位：1	152612套	511463套	X360
5	Wii Sports Wii Sports	Nintendo 2006年11月19日发售	SPG 上周排位：4	144854套	6018003套	Wii
6	极限竞速2 Forza Motorsport 2	Microsoft 2007年5月29日发售	RAC 上周排位：–	127639套	955527套	X360
7	漫威英雄：终极联盟 Marvel: Ultimate Alliance	Activision 2006年10月24日发售	ACT 上周排位：–	124158套	860301套	X360
8	吉他英雄III 摇滚传奇 Guitar Hero III: Legends of Rock	Activision 2007年10月28日发售	MUG 上周排位：2	103542套	374596套	Wii
9	第一次的Wii Wii Play	Nintendo 2007年2月12日发售	ETC 上周排位：8	93629套	2804195套	Wii
10	马里奥与索尼克 北京奥运会 Mario & Sonic at the Olympic Games	SEGA 2007年11月6日发售	SPG 上周排位：–	81445套	81445套	Wii

统计日期 2007年11月11日～11月17日

排名	游戏	厂商/发售日	类型/上周排位	本周	累计	机种
1	超级马里奥银河 Super Mario Galaxy	Nintendo 2007年11月12日发售	ACT 上周排位：–	751322套	751322套	Wii



2 刺客信条 Assassin's Creed

游戏在场景处理和镜头运用上比较独到，无论是穿梭于城市的街道还是在屋顶上跳跃都能让人感到强烈的真实感。和大多数同类型游戏一样，游戏中同样存在很多支线任务供玩家挑战，但重复性过高却让游戏略显单调，是一款需要耐心才能体会到优秀之处的作品。

本周：585 064套　累计：585 064套

排名	游戏	厂商/发售日	类型/上周排位	本周	累计	机种
3	使命召唤4 现代战争 Call of Duty 4: Modern Warfare	Activision 2007年11月5日发售	FPS 上周排位：1	267322套	774981套	X360
4	Wii Sports Wii Sports	Nintendo 2006年11月19日发售	SPG 上周排位：5	253878套	6271881套	Wii
5	美国职业摔角联盟2008 WWE Smackdown vs Raw 2008	THQ 2007年11月13日发售	FTG 上周排位：–	248801套	248801套	PS2
6	刺客信条 Assassin's Creed	Ubisoft 2007年11月13日发售	ACT 上周排位：–	228177套	228177套	PS3
7	极限竞速2 Forza Motorsport 2	Microsoft 2007年5月29日发售	RAC 上周排位：6	138373套	1093900套	X360
8	漫威英雄：终极联盟 Marvel: Ultimate Alliance	Activision 2006年10月24日发售	ACT 上周排位：7	134392套	994693套	X360
9	第一次的Wii Wii Play	Nintendo 2007年2月12日发售	ETC 上周排位：9	130965套	2935160套	Wii
10	美国职业摔角联盟2008 WWE Smackdown vs Raw 2008	THQ 2007年11月13日发售	FTG 上周排位：–	129554套	129554套	X360

MONSTER HUNTER PORTABLE 2nd G

モンスターハンターポータブル

文 D·S 美编 anubis

继Capcom在TGS07上相当不厚道地仅公布了一张"P2G"的LOGO后，广大猎人们的胃口就一直被吊到现在，间中众说纷纭，谣言四起，说要增加新武器者有之，说要调整武器平衡性者有之，说要修改怪物动作招式者有之……直到眼下这份无比实惠的官方情报摆在我们面前时，所有人才闭上嘴巴转而研究起个中玄妙来。单就炒作话题性的目的来看，Capcom这次无疑是相当成功的，而且选择在Wii版的《怪物猎人3》新闻公布不久后放出这段情报来给索系玩家们解馋，也足以体现其左右逢源的商业策略。总之，从这次公布的消息以及制作人访谈看来，这款资料篇性质的新作在接下来的日子里应当还有更多的内容有待挖掘，看来直到明年3月之前，我们的胃口是要被Capcom一直吊下去了

怪物猎人 携带版 2nd G	Capcom	ACT
PSP モンスターハンターポータブル 2nd G		日版
2008年3月13日	1~4人	4800日元
对应周边未定		对应玩家年龄：15岁以上

2008年3月13日！狩猎的集合号即将再次吹响！

怪物篇 新旧怪物陆续来袭！迅龙、浮岳龙联袂参上！

除了新的武器种类外，最让玩家们关心的新要素莫过于新增怪物了。这次官方首度公布了两只高级怪物的存在，并且宣布它们都是会令老猎人也感到"相当棘手"的敌人……猎人们，此刻你们的热血开始沸腾了吗！

new! 系列首次登场！

迅龙【飞龙种】

这是一种在森林地带进化而生的飞龙变种，它习惯潜身暗处，继而悄悄地逼近猎物发动突袭。它的长尾巴非常强韧，配合上其灵巧的身形移动，简直感觉像是黑豹与蟒蛇的混合体。据悉，这是系列首只以"前所未见的灵巧"作为设计理念的飞龙种怪物，而且还会利用阴暗的地形作为保护从暗处突然现身，即使是HR6的老猎人亦不可不防，否则想必会死得相当难看。



在森林深处达成独特进化的飞龙

特征3：宛若钢鞭的强韧长尾

这条乌黑油亮的长尾巴绝对是迅龙的最大特点，可以想象其许多攻击一定是凭借尾巴来发动的，这样会大大增加猎人预判的难度，断尾的过程也势必会变得更加困难。不过将如此长的尾巴切断后……应该会让我们多挖两下吧。(笑)

特征1：如猎豹般凶悍的头部

资料设定显示其牙齿十分尖锐，不过口腔并不会张开太大，再配合它相对其他飞龙种而言较小的头部来分析，迅龙应该是不会吐出火球的，但龙吼则极有可能是具有杀伤力的那种。

特征2：同轰龙类似的四肢

如此的四肢构造基本可以证明迅龙不会飞行，但却有可能像雪狮王、轰龙那样"跳跃式换区"。此外，这样发达的前臂想必会令迅龙的行动更加迅速敏捷，看来"爬行式龙车"已经不再是轰龙的专利了。

©CAPCOM CO., LTD. 2007,2008 ALL RIGHTS RESERVED.

曾在《怪物猎人2》登场！

浮岳龙 【飞龙种】

漂浮在空中的山丘?!

在塔顶出现的巨型怪物！

这是一种类似章鱼的超巨型怪兽，长有长长的四只脚与两只触须，攻击方式为从嘴中吐出大雷光虫，或是挥动长脚袭击猎人，其最强的一招“泰山压顶”足以对任何猎人一击必杀……但由于其攻击方式过于单调及缓慢，在之前的版本中并不算是很强的怪物(战斗途中猎人甚至可以跳到它背上活剥素材“神龙苔”、“神龙木”……)，不知此次会否在PSP上得到强化。



※《MHP》图片

※《MH 2》图片

青盾蟹 【盾蟹亚种】

背上背着双角龙头骨的大名盾蟹亚种，体态呈青色，基本的行动模式与盾蟹类似，不过部分攻击方式略有不同。其冲刺状态气势非常惊人，几乎与角龙相同。





▲钻地攻击后冒出的双角锋利无比，莫非伤害力也是之前“一角盾蟹”的两倍么……

▲吐水攻击的射程似乎比普通盾蟹更远，但这也同时证明雷属性一定是它的克星。





制作人访谈



制作人

辻本良三

Ryozo Tsujimoto

【存档内容继承】

Q：既然本作是《MHP2》的加强版，那么存档当然是可以继承的，请问可以继承到怎样的地步呢？

A：除了继承后会让游戏整体出现问题的极个别情况外，我想应该是全部继承吧。(含武器、防具在内，与稀有度无关)还有，继承时虽然没法更改姓名，不过却可以改变角色的性别。为了配合这项变更，男性角色专用防具也会自动转变成女性角色专用防具(如男性的“甲虫装”可转变成女性的“花瓣装”)，至于类似“粉红金属靴”那样独有的性别专用装备，则会转换成相应数目的金钱。

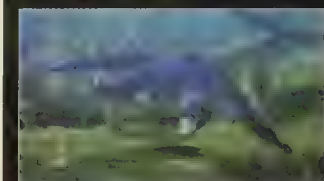
【新怪兽出没醒目】

Q：新怪物“迅龙”的尾巴非常显眼呢。

A：没错，这条长尾巴就是它的最大特征。至于在动作方面，则是过去所登场的飞龙种里所没有的灵巧移动方式。

Q：那么强悍程度呢？会比轰龙还强吗？

A：应该算相当强吧，我们希望通过这只怪物能让玩家重新审视自己的武器与防具，并更加仔细地研究怪物的生态，这次我们是朝这方面来进行设计的(笑)。这是一只实力等级足以和老猎人玩家较劲的怪兽，因为身体颜色比较暗，所以当它在树海暗处现身的话就不妙了，这会让人有“把身体颜色做成这样的原因是这样啊”的感觉呢(奸笑)。



【猎人猫粉亮登场】

Q：这次新增的猎人猫好可爱啊！

A：虽然表面上看可爱程度相当重要，不过这个系统的瞩目点是在可以“模拟多人游戏”这点，玩家可以多少体验到好像两个人一起玩游戏的感觉。

还有就是我们也想多少帮助一下在单人游戏时总是没办法达成任务的玩家。此外，猎人猫还可以在厨房里进行训练喔。

Q：噢，您的意思是猎人猫可以培育吗？

A：是的，内部参数会产生变化。还有一点，猎人猫虽然是单人游戏专用，不过我们还加入了一些用来交流的要素，但是具体内容现在还不能讲，请大家耐心期待。

系统篇 G级任务正式解禁！猫猎人整装待发！

G级任务 向最高难度的任务发起挑战吧！



G级任务的特别服务生

标题中的"G"不但代表本作是系列的资料篇，同时也是究极难度挑战"G级任务"的代号，相信这个设定足以满足大部分几欲独孤求败的骨灰级老猎人的自虐需要。

来到集会所后，你会发现柜台最里面会出现一位黄衣服务生，她就是G级任务的代理员，同她对话即可接受G级任务的挑战了——不过前提是你的猎人等级(HR)要达到足够标准才行。

任务种类一览

种类	游戏人数	最低等级要求	难度
村长任务	单人	无	简单
下位任务	1～4人	无	普通
探宝任务	1～2人	无	普通
上位任务	1～4人	HR4	困难
G级任务	1～4人	未知	非常困难





集会所柜台最深处
新增的神秘人物居然是……

"上位"村长任务

更具挑战的单人冒险！

这次在村长任务中同样也有新增模式，那就是"上位村长任务"(暂名)。原本入口处村长烧火的地方，会多出一只气质独特的神秘小猫"涅蔻特"，同它对话即可接受与村长处完全不同且难度颇高的"上位村长任务"。据悉，这是游戏制作方考虑到原来的村长任务普遍缺乏挑战性，而一个人去打集会所的上位任务又有些吃力而作出的折衷方案，如此设定对于经常孤军奋战的玩家来说可谓相当体贴！等等，先不要急着开心，更人性化的新增系统还在后面，那就是……

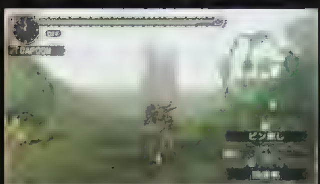


来这里接新任务喵！

涅蔻特

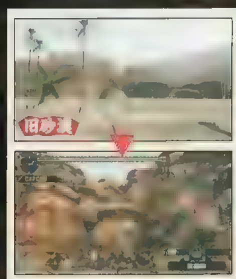
地图篇 新地图"树海"现身！四大旧地图复活！

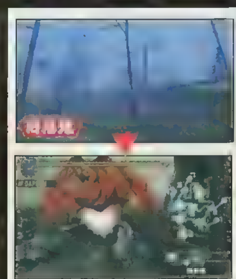
树海——新地图



这是一处巨大林木丛生的未开发之地，也是迅龙的栖息之所，充满了未知的压迫感。这里虽然遍布植物藤蔓，但也有视野开阔有如高台般的场所，景观会因为各个区域的不同而有很大差异。虽然这个地图曾经在网络版《怪物猎人 前线Online》(简称为《MHFO》)中出现过，不过本作里在细微部分似乎还做了一点变更。此外，《MHFO》中的招牌怪物"眠鸟"便是伴随这个地图一同出现的，不知它也会在《MHP2G》里登场吗？









昨日重现——前作中的经典地图纷纷复活！

旧火山

灼热岩浆从地面汩汩流出的火山地带，因为大部分区域的温度都相当高，所以如果没有克服热浪的手段，体力就会随着时间流逝而渐渐减少。

旧沙漠

庞大的沙漠区域十分炎热，然而在地底延伸的钟乳石洞区域则是严寒状态——由于区域不同而产生的剧烈温差变化是沙漠地形的最大特点。

旧沼地

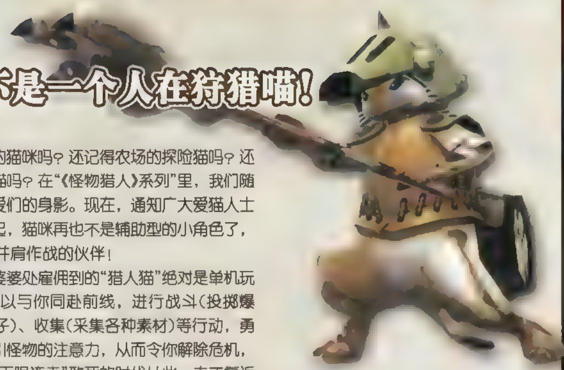
以遍布沼泽的沼地为舞台的场地，这里的野外有很多蘑菇系及昆虫系素材，而洞窟里则有大量珍稀的搬运类矿石，这个地图是电龙与毒怪鸟最常出没的地方。

旧密林

这个拥有许多高大树木的密林是怪物们大量聚集的地方，大怪鸟、雌火龙都将这里作为根据地，而河川中则是水龙的天下……

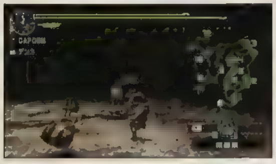
猎人猫

主人，你不是一个人在狩猎喵！



还记得厨房里饲养的猫咪吗？还记得农场的探险猫吗？还记得战场上勇敢的推车猫吗？在“《怪物猎人》系列”里，我们随处都可以看见这些小可爱们的身影。现在，通知广大爱猫人士一个好消息——从本作起，猫咪再也不是辅助型的小角色了，而是可以与你共上猎场并肩作战的伙伴！

这些同样可以在猫婆婆处雇佣到的“猎人猫”绝对是单机玩家的最大帮手，它们可以与你同赴前线，进行战斗（投掷爆弹）、支援（吹奏各种笛子）、收集（采集各种素材）等行动，勇敢的它们甚至还能够吸引怪物的注意力，从而令你解除危机，看来单机战斗时被怪物“无限连击”致死的时代从此一去不复返了！当然，猫婆婆那里的小猫向来都是各不相同的，这些猎人猫的性格也是同样因猫而异，有的胆子小到可能会被飞龙吓跑，有的则会剽悍到举着爆弹冲上前去进行“神风式攻击”，还有的则是典型的欺软怕硬、专挑迷龙类的小怪物欺负……嗯，看来到时候选猫还是一件麻烦的事情呢。







▲随行、攻击、采集……看来猎人猫还真是猎人们的得力助手。

制作人访谈

【新增要素大盘点】

Q：在地图部分加入了《MHF》的“树海”以及旧场地了呢。

A：当我们把树海加入《MHP2G》的时候也做了一些变更，这个场地是本作的代表场地。

Q：斩味槽里有紫色的部分嘛，这是比白斩更高一级的锐利度吗？

A：是的，可以说相当锐利喔。因为这次有G级任务的关系，所以相对来说猎人方面的装备也提高了一个阶级，就是这样的感觉。

Q：请问武具数目会有什么变化？

A：武器是前作的2倍左右，防具也增加了很多。

Q：武器的派生表重新制作过吗？

A：没有，依然以《MHP2》为主，然后再将一些衍生武器补了进去。

Q：还有一点，那就是怪兽中出现了新的亚种，《MH2》中的梦幻怪兽浮岳龙也在本作中登场了呢。

A：先谈谈亚种好了，这次公开的是大名盾蟹的亚种，它会作出一些和普通盾蟹不同的动作。当然这次介绍的亚种只是一个例子而已。至于浮岳龙，我想就算是曾在《MH2》里打过它的人，也能够用不同的感觉来玩。总之，不管是亚种还是浮岳龙，我想玩家应该会猜到某些程度才对。所以就我们的希望来说，要是能做出超乎玩家预测，让他们有“居然有如此程度的变化！”感想的作品，这样应该就算是最好了吧。

细节篇 新武器、新道具、新设定悉数登场！

前面介绍的都是本作这款资料篇最基本的变化，而现在大家看到的则是一些细节上补充的新增要素，对于许多系列老玩家而言，这些新要素所承载的信息含量也许是更加珍贵的。现在就让我们来看看官方都公布了哪些新要素吧！

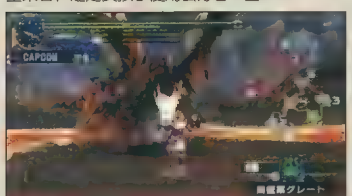
new! 弓箭追加染色瓶

在追踪怪物形迹方面，除了染色球和染色弹外，本作还为弓手量身添加了染色瓶，如此一来弓手们就再也不用羡慕弩手们的“特别待遇”了。不过个人看来，还是随时能够投掷出去的染色球更实用一些。



new! 新种类狩猎笛

音色独特的狩猎笛，其造型似乎与“花瓣装”是配套的，整体感觉侧重于音色搭配和属性攻击，不知有何隐藏能力深潜其中。不过从这款狩猎笛的造型来看，还是女孩子使用会好看一些……



new! 雷属性铳枪出现！

《MHP2》里并没有雷属性的铳枪，这是许多矛系猎人的憾事，不过没关系，《MHP2G》里显然已经予以补充了。从图中显示的造型来看，这款铳枪应该是使用了白电龙的素材。



new! 斩味槽上限提升！

之前作品中，武器的锐利度（斩味）是由颜色表示的，白色即为最锋利的状态，还拥有特殊的攻击力补正。然而本作里却在白斩之上新增了更强的“紫斩”，不知会有什么效果呢……



"每一寸地方都有你意想不到的游戏乐趣"——Radical Entertainment

"每一寸地方都有你意想不到的游戏乐趣"，这是Radical Entertainment对《原型》的宣传口号。所谓的"原型"是指本作的主角Alex Mercer，作为一个神秘的实验品，他拥有变化为一切的能力。与《GTAIV》一样，本作也发生在纽约市，并且同样有着极高的探索自由度，或许我们可以将其称为超能力血腥杀戮版《GTA》！

文 星夜　美编 NINA



原型

原型	Sierra/ Radical	ACT
多机种 Prototype		美版
预定 2008 年[illegible]	[illegible]	[illegible]
对应平台为PS3、X360		

错综复杂的阴谋网



■从地底突然冒出的神秘巨蛋让纽约陷入恐慌。

纽约末日降临！

游戏主角是失忆的Alex Mercer。游戏刚开始时，Alex发现在自己躺在试验台上，对过去完全没有任何记忆。这个实验室在纽约市中心的地下，当他来到地面时，发现一颗巨蛋从市中心的地面冒了出来，人群一片恐慌，军队迅速赶到了现场，武装直升机、坦克和大批士兵包围了时代广场。Mercer很快知道了自己的特殊能力，他也意识到自己卷入了两个神秘势力之间的争夺。

具有机密的军事组织"黑色守望"[illegible]，他们对抗的是"感染者"（The Infected）——一群在一夜之间占领了纽约的神秘变异怪物。[illegible]设计师Eric Holmes介绍，本作的剧情非常错综复杂，剧情的展开方式被他们称为"阴谋网"，这个阴谋网有250个点，将一个个剧情点打穿将会有越来越多的意外事件[illegible]。Holmes宣称，本作中巨大的政府[illegible]。

地狱般的纽约市

游戏以纽约为主要舞台，随着游戏的进行，城市的布局和建筑都会发生变化。城市分为多个区域，主要划分为军方控制的"安全区"、无人控制的"中立区"、感染者控制的"爆发区"以及各势力交战的"战区"。安全区设置了很多路障和关卡，有很多军方的[illegible]，爆发区一片恐怖景象，到处都是可怕的怪物。本作使用了《绿巨人：终极破坏》引擎的改良版，因此在场景破坏方面有出色的表现。本作的大都市场景感觉有点像《除暴战警》，不过人口和车辆的密度更高。



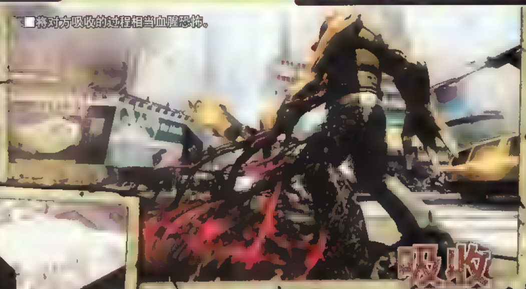
■成为军方与感染者战场的纽约满目疮痍。

Alex Mercer

在一次神秘的实验中失去了记忆，同时也拥有了吸收对方DNA，从而获得对方的记忆、特长和相貌的奇特能力，[illegible]拥有无穷的力量。

无形无态 变化万千

本作的游戏系统主要围绕Alex的各种能力，他有超人般的速度、力量和耐力，并且能够将倒下的敌人吸收，让自己的身体发生变化，并且在城市轻松移动。Radical宣称本作将会有超过750种各不相同的能力组合。


■将对方吸收的过程相当血腥恐怖。

超人般的体能

Alex的身体有着超人般的体能，他能够轻而易举地将汽车举起来，或者不费吹灰之力地将灯柱拔地而起，将其作为近距离战斗或者投掷的武器。Alex奔跑的速度比汽车还快，并且可以飞檐走壁。他有着惊人的跳跃能力，从高空跌落下来也可以毫发无伤。


■从这样的高度往下跳也可以毫发无伤。

吸收

Alex可以将对方吸收，从而获得他的记忆、体重和外形，吸收记忆的能力对于解谜、揭开阴谋和发展剧情都有重要作用。他还能吸收对方拥有的能力，让他可以娴熟地驾驶军用战车以及各种武器。吸收敌人的尸体以及无辜的路人，可以增强Alex的力量，以及将身体变化为进攻或防守状态。他所吸收的每一个人，都将成为今后可以变化伪装的对象。





变形能力

伪装 将对方吸收后可以变成他们的样子，这种能力除了可以用来混迹于人群中之外，还可以利用NPC的身分和关系网，例如可以吸收并变化成军队指挥官，这样就可以轻而易举地进入军方的基地，还可以指挥手下用直升机进行空中打击。

攻击 Alex的身体还可以吸收非人类的物体，他的手臂可以长出刀片一样的锐爪，或者用锤子般的拳头进行近距离肉搏，也还可以进行远距离攻击，例如让尖刺从地面冒出，将敌人和汽车刺穿。

防御 Alex可以将身体变为防守状态，提高防御力，例如在背后长出尖刺让敌人无法靠近，或者长出能够防弹的硬壳，在他的前臂还长有坚硬的护盾。

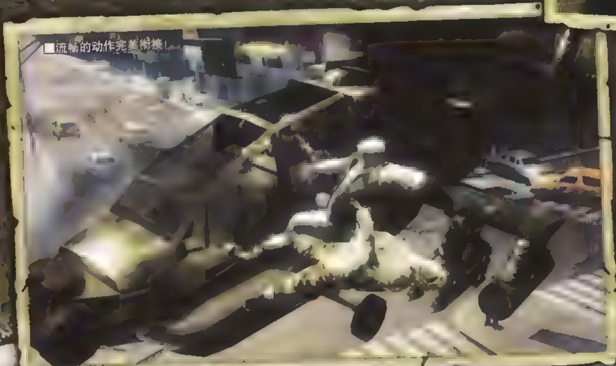
感知力 Alex能够察觉常人无法察觉到的细微动静，具有红外线透视、夜视以及在人群中迅速发现敌人的能力。

动态动作系统

除了千变万化的形态外，本作在战斗系统方面最大的特点就是其"动态动作系统"，该系统的要点在于能够让动作非常完美的与相应的环境融合而不会有生硬之感，动作的前后衔接非常完美，例如当你看到一架直升机在空中盘旋时，可以沿着大楼的外墙向上奔跑，到了直升机所在的高度时，来个漂亮的向后弹跳动作跃向直升机，将飞行员从驾驶舱扔出来，然后驾驶直升机朝地面目标射击。游戏中也引入了QTE系统，在某些紧要时刻会有按键提示，根据提示在精确的时间内按键会有非常精彩的动作。

除了使用自己的身体武器外，Alex也可以使用各种枪械、火箭发射器之类强力武器。


■力大无穷的Alex可以将坦克仓顶掀开，跳入坦克内，一阵血肉横飞的战斗后搞定里面的驾驶员，然后用坦克轰炸更大的目标。


■流畅的动作完美衔接！


■直升机坠落到时代广场引起爆炸，爆炸的效果非常惊人。

文 火云　美编 Yuki

戦場のヴァルキュリア

GALLIAN CHRONICLES

水彩风格的全新战斗体验

《战场的女武神》是一款融合了许多种特殊系统的战略RPG游戏，本作在画面处理上采用了原创的CANVS描绘系统，通过水彩风格的柔和画面将战争的残酷性反衬得更加突出。另外，游戏的战斗方式与其它的动作RPG也有明显的区别，采用了一种名为"BLiTZ(Battle of Live Tactical Zone，即时战略区域对战)"的系统。玩家能够为每个行动单位制定移动方针，而且还可以亲手操作参战角色像动作游戏一样进行战斗。

战场的女武神	SEGA	SLG
PS3 战场のヴァルキュリア		日版
预定 2008 年春	游戏人数未定	售价未定
对应周边未定		对应玩家年龄未定

第七小队成员与兵种大公开

本次的报道将为大家介绍主人公威尔金·俊塔所带领的第七小队的成员以及他们的兵种。每个兵种都会有不同的特性，如何利用兵种特性的优势有效的打击敌人是作战是否能够成功的关键所在。而能够操作"优雅之白"的战车兵将在战场上起到重要的作用，压倒性的火力可以是对付敌方大型战车的主要手段。

侦察兵







阿莉西亚·梅尔基奥特

声 井上麻理奈

▲女主角的兵种是拥有最高移动力的侦察兵，手持步枪的她可以悄无声息地进入敌方阵地进行侦察情报。

突击兵



罗姬

声 [illegible]口真美



▼罗姬的兵种是擅长近身攻击的突击兵，她手中威力强大的机枪在近距离作战时拥有绝对的优势。

直性子的大姐大式人物，从来都不会掩盖自己的情绪，想生气时就会大发脾气，现在第七小队担任突击队长。曾经在酒吧做过歌手，而罗姬这个名字就是当时的艺名。

对战车兵





◀▲拉尔格手装备着长枪型反战车炮，能够通过强大的一击对敌方战车造成重创。虽然对战车兵拥有强大的攻击力，但是移动力较低是他的弱点。

拉尔格·波泰尔

声 江川央生

曾经参加过第一次欧洲大战的老兵。拥有丰富战争经验的他平易近人，对信任的对象会不顾一切追随到底，是个重义气的男子汉，但是某些时候也会流露出温柔的一面。

狙击兵



▲使用狙击步枪在远距离击杀敌人的兵种。移动力和防御力都很低，所以在进行攻击时一定要注意周围是否安全。

支援兵

▼能够拆除战场上的地雷等陷阱，或是修理我方的战车的支援系兵种。身后的背包内装有修理和拆卸所需的工具。



©SEGA

即使面对敌方的战车 也不落下风



具有压倒性火力的战车

在本作中战车是拥有厚实装甲并搭载了强大火力的作战单位。步兵的步枪和栅栏以及沙包都无法阻止它的前进。第七小队的战车“优雅之白”就是威尔金的义妹伊莎拉的父亲所开发的革命性高机动型战车。可惜的是因为制造成本昂贵等原因无法进行量产。在战斗中威尔金与伊莎拉将搭乘这辆战车一边支援同伴，一边靠着强大的火力与机动力突破敌军的防线。

法尔迪奥·兰扎特



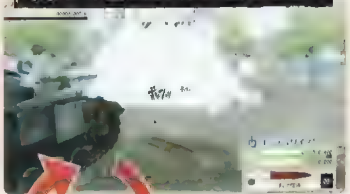
声 樱井孝宏

义勇军第一小队队长，在第七小队中经常能看到他的身影，是威尔金的校友，在大学学习民俗考古学专业。是个擅长社交，彬彬有礼的美男子。

兵种相克，即使面对战车也能轻松击破

虽说本作中最强的作战单位就是战车，利用战车可以防御士兵的枪弹，还能利用榴弹炮歼灭对方的小队。但是游戏中存在的兵种相克系统将会起到调整战斗平衡性的作用，对战车兵可以使用手中的长枪型反战车火箭炮来对战车进行打击。不过由于火箭炮的命中率较差，不宜击中体积较小的目标，所以在与士兵交战时会比较吃亏。如果想在战场上获得最终的胜利，一味靠猛冲是不行的，活用战车、士兵与对战车兵之间的相克才能百战百胜。

战车对士兵具有压倒性优势



◀战车对普通士兵来说简直就是噩梦，若是将武器切换为炮弹，即使面对对方的战车也能发动有效的攻击。

▼士兵在对无法进行反击的对战车兵比较有利。突击兵、卫生兵、狙击兵等兵种都属于士兵的种类。

▼对战车兵拥有能够减轻榴弹炮攻击的重装备。虽然是人类作战单位，但是对机械单位的兵种的战斗力是所有兵种中最高的。



战车克星之称的对战车兵



士兵可以袭击笨重的对战车兵

伊莎拉·俊塔



战车兵

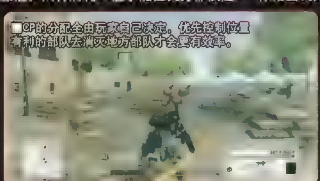
▲步兵无法打穿的装甲使用战车的穿甲弹可以轻易将其打穿，瞄准对方的战车毫不留情地进行打击吧！

声 [illegible]子

刚出生不久就失去了双亲的可怜女孩，被俊塔家所收养后就把姓氏换为了俊塔。她把威尔金当成真正的哥哥一样仰慕。

指令点数将影响到我方部队的行动次数

“指令点数(Command Point，以下简称CP)”是代表对战威尔金的指挥能力的数值，只有消耗CP值才能让我方部队进行行动。在战斗时，轮到我方行动的回合时，就会显示出战场的大地图，并在地图标记出我方部队所在的位置，此时玩家就需要根据所剩的CP来决定要移动哪个单位。CP可以由玩家自由分配，想让所有的部队进行不同的行动或者将全部的CP都用在同一个部队上让其进行多次行动，全由玩家自行决定。究竟如何给战场的队伍分配CP，就要考验玩家对场上战况的分析能力了。



CP的分配全由玩家自己决定，优先控制位置有利的部队去消灭地方部队才会更有效率。



可以使用的CP剩余量

▲基本上移动一个部队会消耗1点CP，将所有的CP用完之后就会进入敌方回合。当再次轮到我方行动时，CP就会恢复一定量。调配CP可是一项技术活。

此前相关报道 第一报 Tot.187・188 P52-P53

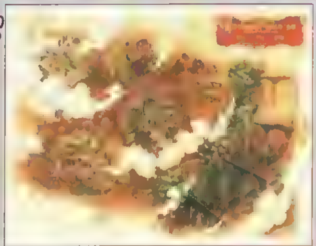


PS2 | Banpresto FLIGHT-PLAN | S·RPG | 日版

其实很多读者和晴天一样，在看到游戏制作厂商是Banpresto和FLIGHT-PLAN时，都下意识地将本作与"《召唤之夜》系列"最新作联系在了一起，但只要我们将目光停留在实际游戏的画面上，你才会发现这与我们想像的简直是天壤之别。诡异神秘的"狱界"让游戏的故事充满晦涩与莫名的悲凉，围绕"魔神人"展开的游戏系统也为玩家打造出了一个更自由与值得钻研的战术领域，游戏的魅力是否仅此而已，请用各位真实的感受来作出最后的判断吧……

文 晴天 美编 NINA

故事背景



在这个人、魔、精灵共存的时代，统治埃雷亚(アーレア)大陆已40代君王的圣巴鲁达米昂(バルダミアン)王国为了保障国民的安全，以"圣战教"和王族为首向威胁人类的魔族发动了保卫战争，同时奉"圣战教"的分支"斯塔古(スターグ)教"为国教的异民族也与王国保持对立关系超过了800个年头。

不过眼前的战争对于圣巴鲁达米昂王国"圣骑士团"的团长奥尼芬(オリフェン)来说并不可怕，更让他心急的却是与自己订婚的公主露娜谢(ルナーシェ)在即将履行婚约之时竟然无故失踪，甚至一直卧病在床的国王也被这件事情所惊动，并全国发出公告："无论民族、身分和信仰，只要谁能前往狱界贝塞库(ベセク)的最深处救回自己的女儿，他就会满足这名勇士任何一个愿望，哪怕是将公主下嫁……"



▲玩家每次开始新游戏时才能自由选择主人公，而且三名主人公的游戏难度应该会有所区别，新玩家还是选择相对容易的先熟悉一下游戏的系统吧。

多主人公选择

说到多主人公，相信很多玩家都会惯性地认为游戏只会在主线剧情的基础上，添加一些不算太长的剧情分支来以示区别，但根据目前官方公布的信息，游戏一开始不但会提供三位主人公让玩家选择，而且他们的故事和战斗中出现的敌人都截然不同，如此服务"剧情派"和"完美主义者"的设定肯定又会成为重量级的时间杀手。



▲跟随哈修一同前往的伯爵虽然表面上很会奉承，但其真正的目的似乎是抢在众人之前获得某样东西。

背负使命的圣职者





主人公① 哈修

声优：中原麻衣

"圣战教"中的年轻神官，性格开朗活泼，精通白魔法，虽然仅仅只有17岁，但是却拥有和自己年龄不相配的超强实力，目前受教皇之命带领同伴前往狱界贝塞特进行探索。

狱界冒险的大本营



和以往FLIGHT-PLAN所制作的游戏一样，本作中仍然存在着一个据点为玩家的冒险提供各种各样的支援，也就是大家左边看到的城镇缩略图。作为狱界贝塞特最大的人造设施，它的本名为"依萨珀斯特罗斯"(イサポストロス)，除了道具屋、酒场等基本设施外，使用"魔神人"力量强化玩家的"椿姬之馆"也会在这里登场，要想尽快适应游戏中的冒险生活，还是让我们等官方公布进一步的情报吧。

©FLIGHT-PLAN/BANPRESTO 2006



主人公②
声优：须藤祐实

绯吉

为了得到"究级毒药"而前往狱界贝塞库的神秘少女，性格傲慢，颇具"女王"气质。由于对"黑魔术"相当感兴趣，所以到处收集相关的资料并进行钻研，甚至在战斗中还拥有化解敌人魔法攻击的特性。

降临狱界的妖姬



▲在城镇里也会触发和同伴的"友情事件"，不知道会不会有爱情结局呢？

心胸宽广的年轻团长，为了营救自己的未婚妻而来到狱界贝塞特，公主失踪再加上国王公告的双重压力使他暂时迷失了自我，变得焦躁不安，经常为了尽快找到线索，而不顾及之后所造成的后果。

主人公③

奥尼芬

声优：神谷浩史

强大的指引者

拉朗库鲁斯

声优：大川透

被称为"狠狼"的高位"魔神人"，不但拥有敏锐的判断力，而且对于任何突发的事件都能沉着冷静的分析，并给出最好的行动方案，不知道在它的帮助下绯吉是否能够达成自己的愿望呢？



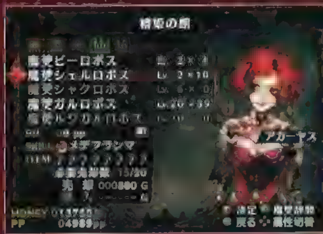
▲绯吉手中的书似乎记载很多"黑魔术"的咒语，而此对拉朗库鲁斯好像正在传授她使用的方法。



◀奥尼芬初期的同伴都以物理攻击型为主，如果遇到会使用魔法的魔神人看来会相当的麻烦。

椿姬之馆解体真书

获得"魔神人"之后，前往这里才算是真正体会到游戏系统的精髓所在，而究竟这里又提供了怎样的特色服务呢？相信看完介绍的玩家，应该已经在为自己会在这里花费多少时间而做打算了吧。



功能之一 变换PP值

在战斗中不但可以通过击败敌人获得PP值，将魔神人在这里进行变换还能获得额外的PP值，如果想在后期让强力的魔神人成为同伴进行战斗，就要积极地累积PP值才行。

功能之二 夺取能力

从捕获的魔神人身上获得特殊的能力，然后将它们装备在武器、防具的凹槽上就能让自己的队伍不断强大起来。

功能之三 道具变换

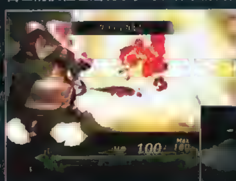
将魔神人在此出售会增加道具店出售物品的种类，类似于其他游戏中的"交易品"，当然为了买到这些特殊道具，累积金钱也是很重要的。

功能之四 成为同伴

消费PP值让特定的魔神人成为我方的战斗单位，而对于在地图上占据多格的魔神人，在拥有强大力量的同时，所需要消费的PP值也是相当惊人的。

战斗系统初公开

虽然本作的战斗表面上看来仍然采用敌我双方轮流行动的回合制，但由于有"魔神人"这个关系到敌我双方的要素介入，实际游戏的感受自然发生了很大的变化。在战斗中不但可以让"魔神人"成为同伴与自己并肩作战，尽可能多地捕获"魔神人"来强化自己的队伍也是玩家在每次行动前需要仔细思考的问题。

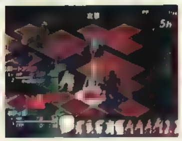


▼在画面下方会显示敌我双方的行动顺序，而角色周围所出现的蓝色光圈所表示的含义还不得而知，应该与多人"连携攻击"存在联系。



▲每次发动角色的特殊技能或召唤魔神人进攻时都会出现特写的攻击画面，抛弃了以往只是在地图上简单表现的交替攻击，这样的视点明显更容易让人投入到游戏中去。

捕获魔神人的方法



在游戏中将光标移动到"魔神人"身上会看到它的具体信息，其中"Overkill HP"后方的数字则是影响玩家能否顺利捕获它的关键。通常情况下，将敌人的HP减少到0就会让其死亡，但本作中如果在一次攻击内对敌人造成的伤害超过了其最大HP，超出部分的数字仍然会进行累计，当达到"Overkill HP"表示的数值时，敌人就会进入特殊的"束缚"状态，此时再接近它使用"捕获指令"便能顺利收服。当然大家千万不要认为要达到这样的效果轻而易举，只有针对敌人的弱点进攻才能达到事半功倍的效果。

强大的制作阵容

本作的人设仍然请到了之前担任《龙影符》人设的"tomatika"，其最擅长的油画风格强调颜色的鲜艳与奔放，因此让游戏中的角色都散发着独特的个性魅力，而本作的导演川渊浩一和制作人深泽智和也分别来自FLIGHT-PLAN和Banpresto的核心部门，使本作的整体素质得到了保证，而接下来我们要为大家介绍的两个要素，相信单从视觉效果上来讲，也足以引起更多玩家的关注。

百名以上的魔神人登场

作为本作剧情以及战斗系统的核心，超过100名的"魔神人"不但能够满足玩家的收集欲望，风格迥异的造型也出自多位画家之手，如果你已经厌倦了同一画师的同一风格，说不定你还能在本作中找到另一片全新的风景。



◀虽然目前公布的魔神人画像还相当有限，但从目前公开的部分游戏画面中，我们还是能够看到不少极具魄力的大型魔神人在战斗中的英姿。

由"白组"制作的过场CG



◀某些特定情节中还能看到魔神人之间的战斗场面，那种强烈的视觉冲击更是让人难以忘记。

除了颇具古典风格的人物造型和细腻场景外，本作的另一个看点就是由日本著名影像制作公司"白组"为游戏制作的多段精彩过场CG，相信对"《源氏》系列"比较熟悉的玩家都应该对实际游戏中的表现充满信心吧。

凉宫ハルヒの戸惑

SOS团进军游戏界!



文 纱迦

美编 NINA

距离2007年上半年席卷全球的"凉宫春日旋风"已经有很长时间，Banpresto此时才请出SOS团的诸位，的确是太后知后觉了。不过今天要介绍的PS2版《凉宫春日的迷惑》可玩性要高于之前公布的PSP版，而且这次"眼镜厂"可谓下了血本，连自家的王牌作品《机战》都搬了出来。如果你错过这次的PS2版，就等着被团长大人判死刑吧!

WHAT IS 凉宫春日?

"《凉宫春日》系列"原为轻小说，因为情节引人入胜、人物设定鲜明，成为日本轻小说界的佼佼者。2007年由原作改编的动画《凉宫春日的忧郁》播出之后，因为动画素质超高，在日本乃至整个东亚地区都引起轰动，剧中为主人公凉宫春日配音的平野绫也一炮走红。目前该系列在日本的小说销量超过400万，DVD销量100万，漫画销量80万。

凉宫春日的迷惑	Banpresto	AVG
PS2 凉宫ハルヒの戸惑		日版
预定 2008 年 1 月 31 日	1人	6800 日元
对应周边未定		

视点决定结果?





细节决定成败?





不可错过的3D CG版团舞

超勇者春日、盗贼长门、魔法使实玖留。PS2版的预约特典就是由她们表演的全3D CG团舞，要知道SOS团风靡全球靠的就是这个法宝哦，游戏发售之后看来又要再掀起一阵热潮了。在今年TGS展上小编已经看过5秒钟片段了，并将其评为最忽悠人的展台活动。



朝比奈实玖留

长门有希

沉默寡言的高中一年级女生，兴趣是阅读。其真实身分是银河系资讯统合思念体的人形对人接口(简单地说就是外星人)，为了解析凉宫春日的秘密而来到地球，反被春日拉入SOS团。

因为身材好、长得可爱而被春日强拉入团的高中二年级女生，是SOS团的吉祥物兼女佣、服务生、COSPLAYER……其真实身分是从不同时间平面来调查凉宫春日的特派员(可以理解为未来人)。

有图有真相

游戏的制作成果究竟如何，在Q版插图上就能一窥究竟。如果进展顺利，就是左边的GOOD版；如果进展不顺，就变成右边的点阵图。不过点阵图好像也挺不错的?



GOOD版　BAD版

超勇者春日堂堂登场！



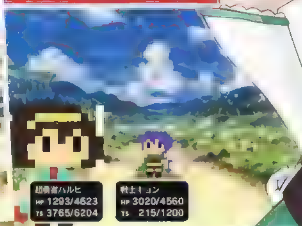
SOS团挑战《DQ》的野心之作！

《超华丽幻想》是由春日提出的第一款作品，该作品的类型为RPG，游戏风格一看便让人想起了《勇者斗恶龙》（当然是初代）。SOS团的第一款作品便要挑战日本国民级游戏么？不愧是春日的风格。

游戏的主人公自然是春日，她将以超勇者姿态登场，而首先要对付的角色便是化身为盗贼的长门。如果能战胜长门，长门就能成为同伴。不过，这位小姐，你用金手指用得太过份了吧。







凉宫春日

声优：平野绫

拥有足以改变世界的神之力量，但自己对此毫无察觉的女高中生。她组建了"让世界变得更加热闹的凉宫春日团"（简称SOS团），身边聚集了一批因她而来的能人异士，当然她自己并不知道这一切。

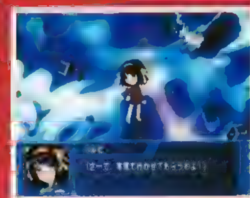
可以玩亲手做出来的游戏！

目前游戏中已知会有两款游戏等着玩家去挑战，分别是《超华丽幻想》（超スペクタクルファンタジー）和《超华丽科幻大战》（超スペクタクルSF大战）。这两款游戏在制作完毕之后，玩家可以实际游玩。而且根据玩家的制作情况，玩到的游戏也会有区别哦！

这不是《机战》！重复，这不是《机战》！

如果你是一位《机战》迷，当你看[illegible]吧？这款名为《超华丽科幻大战》的游戏完全就是《机战》的翻版。你看这熟悉的界面和战斗动画，更离谱的是角[illegible]控告抄袭么？哦，不好意思，原来本作和《机战》一样，都是Banpresto出品的啊！

在游戏中居然连原作中企图杀害[illegible]凉子都有，而她还要和长门有希来一场宿命对决。虽然朝仓的能力高，但长门只要用必中、集中、必闪、热血[illegible]







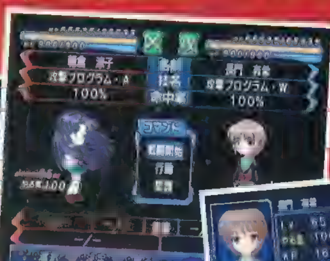
朝仓凉子

声优：桑谷夏子

阿虚和春日所在班级的班长，是一名关心同学、和蔼可亲的美人，有着很高的人气。其真实身分和长门有希一样是外星人，属于激进分子。为了探求春日的潜能决定杀掉阿虚，最后被长门有希消灭，对外宣称是转学了。



◀这个画面怎么看都会让人想起《机战》里的[illegible]



▼必中、集中、扰乱[illegible]、必闪、热血——长门有希的精神指令是真实系主人公精神，不过她居然还有体力回复（大）和精神回复（大）



新作短波 FIRST LOOK

汲取更丰富的游戏信息 开拓你的游戏视界

主持人语

由于本期页面紧张，所以“新作短波”被缩减到了两页，在此向各位喜欢这个栏目的读者们道歉了。好了，言归正传，年末商战的最大受益人自然是我们这些玩家了，随着圣诞节的逐渐接近，相信游戏狂潮会愈演愈烈。在截稿之前发现了《失落的奥德赛》的一些新消息，比如主角凯姆参加好友的葬礼，前往参加葬礼还要准备白花，用于火把的树枝等东西，当然，那恶搞的猫耳道具也在其中了，感觉这个游戏越来越吸引人了，让我们拭目以待吧。另外就是街机卡片游戏《朱红之王》，也许对于国内玩家而言要玩到这个游戏比较困难，但小编还是觉得应该把这个消息告诉各位玩家，如此豪华的画师阵容怎能错过，只期望它会有家用机版啦。



■天野喜孝版的奥丁看上去很像《亚尔斯兰战记》的达龙啊。

朱红之王

所有下厂的画师在此集结!

ARC TAB ■ロード オブ ヴァーミリオン ■日版 ■Square Enix ■上市时间未定

对于现在日本的街机市场而言传统对战格斗类游戏已经下滑，而卡片、育成等游戏如日中天，《三国志大战》、《偶像大师》等都是赚死钱不偿命的主，基于这个现状手握N个RPG王牌的Square Enix（以下简称SE）貌似也有些眼红，于是强势推出了这款街机卡片在线游戏《朱红之王》。游戏目前的上市时间未定，预计游戏费用是一次300日元，卡片一次只能出一张。本作是专门对应街机的原创作品，以“幻想”作为游戏的世界观和故事背景，这也是SE最擅长的部分。游戏大致包含两个模式，一个单人模式，一个在线对战模式。单人模式中玩家可以让自己的角色成长、强化装备，而在线对战模式则是用自己培养的角色与对方培养的角色对战。本作最吸引玩家的其实还不是游戏系统、趣味性之类的东西，而是它那豪华的画师阵容。以天野喜孝为首，凡是参与过SE作品的画师都为这款游戏绘制卡片。现明确的就有天野喜孝、板鼻利幸、伊藤龙马、皆叶英夫、吉田明彦等，而这还没完，以后SE会陆续公布参与画师的名单，不知道会不会看到野村哲也。（笑）现在游戏预计在12月7日至16日于秋叶原、池袋和川崎测试，希望有朝一日能在国内见到它。[文：邪魔天使]



▶游戏的画面秉承了SE一贯的华丽风格。



◀从界面看游戏并不复杂，但大家可不要小看了卡片游戏的多变性哦。



陆行鸟不可思议的迷宫 忘却时间的迷宫

妙手？神偷？卡里伊作战开始！

Wii RPG ■チョコボの不思議なダンジョン 時忘れの迷宮 ■日版 ■Square Enix ■预定2007年12月13日发售

还有不到一个月的时间大家就能玩上这款充满了童趣与可爱的游戏了，而这次我们将会为大家介绍探索迷宫时可使用的全新的职业。当然，游戏的乐趣并不仅仅如此，根据官方公布的消息，一些起到调剂作用的迷你游戏也会在游戏中登场，是不是还能和好友一较高下呢？[文：晴天]



盗贼

一如既往的“贫血”和“脆弱”，不过超高的回避率却在近身作战时拥有极大的优势，时不时再来个“飞云探龙手”相信又能让不少收集癖的玩家得到最大的满足吧。

陆续涌现的新职业

看看下面两个新职业的造型，相信没有一个玩家不会被“萌”到吧，到底游戏中一共有多少个职业，现在还是个未知数，不过按照游戏厂商的作风，要将《最终幻想》系列”中的职业系统全部融入本作也并非完全不可能，因为这样所带动的周边销量又会让游戏厂商赚得盆满钵满。

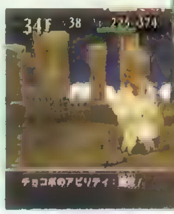


▶在打不过敌人的时候还可以“脚底抹油”，用比敌人更快的速度回避到安全的区域。



学者

最初出现在《最终幻想III》中的新职业，由于博览群书，所以对道具的效果和使用方法颇有心得，因此在本作中利用该职业可以免费鉴定未知的道具和增强道具使用后的效果，如果想在危机重重的迷宫中不行差踏错，选择该职业绝对是没错的。



◀鉴定道具时陆行鸟还会拿出自己的放大镜和书籍，再加上使用该特技所消耗的SP很少，只要及时了解到道具的效果就能使探索有条不紊地进行下去。



■在噩梦世界中遭遇到的BOSS可是很巨大的。

梦精灵

SS经典降临PS2！

PS2 ACT ■ナイツ into dreams ■日版 ■SEGA ■预定2008年2月21日发售

我们知道SEGA在PS2上复刻和重制了许多当年的传世佳作，而就在Wii版《梦精灵 星降夜物语》即将推出之际，世嘉宣布将于PS2上推出《梦精灵》重制版。本作基于1996年在世嘉土星上推出的经典原作，将会在画面上进行改良，角色和场景均重新绘制，并支持16:9宽屏幕画面。游戏还新增了鉴赏模式，可以看到土星版的插画，以及游戏中的过场动画。游戏的主人公是被夺取了世界之源“思念”的少年和少女，他们与梦中人nights同化开始了夺回“思念”的冒险，与nights同化后他们就可以在梦中世界自由飞翔，而游戏的操作也是在飞行中进行的。当年游戏以其绚丽多彩的画面和新奇的操作而被许多玩家所喜爱，而且还推出了《圣诞版》等多个版本。另外为了纪念这款经典动作游戏，还有赠送画册的限定版发售，售价为5040日元。[文：邪魔天使]



◀游戏中的“鉴赏模式”可以看到当年的许多原画，收藏性十足。


■行动敏捷的狼人，分为alpha和beta两种形态，后者能力极强。

传奇魔盒

打开潘多拉的魔盒迎来纽约末日

多机种 FPS ■Legendary: The Box ■美版 ■Gamecock ■预定2008年第二季度发售

对应主机为PS3、X360

Charles Deckard是一个盗贼，有一次他接到了一桩买卖——到纽约博物馆去偷窃某个盒子。由于好奇心的驱使，Deckard忍不住把盒子打开看了一下，没想到这竟然是潘多拉的魔盒，一道红光从魔盒中射出，穿透了整个博物馆，直射苍穹。于是怪物们开始纷纷涌入曼哈顿，大地开裂，高楼崩塌。Deckard在打开魔盒的时候，手上出现了一个标志，使他拥有了特殊的能力，他能够吸收怪物身上的能量，因此他成为拯救世界惟一的希望。而雇佣Deckard去偷魔盒的人叫做LeFey，他领导着一支名为"黑色密令"的雇佣军，试图借助魔盒之力统治世界。Deckard需要同时与"黑色密令"和怪物战斗。本作的游戏流程总共分为8关。

《传奇魔盒》是曾参与制作了《使命召唤》等名作的Spark Unlimited公司的最新作品，将FPS与奇幻主题融合。主角可吸收怪物能量的系统在本作中意义重大，由于敌人大多是力量强大的怪物，因此玩家要频繁吸收怪物的能量回复自己的HP。玩家要在曼哈顿街头与狮鹫、狼人、巨大的假人等充满幻想色彩的怪物战斗，这些怪物都相当聪明，他们会上跳下窜躲避玩家的射击，而狼人之类怪物速度极快，擅长从侧面攻击玩家，甚至还有自动回复的能力，必须要将其爆头才能彻底将其杀死。此外本作还引入了躯体损伤系统，玩家可以将怪物的四肢打残打断。与狼人近距离搏斗的时候，会出现QTE系统，玩家要根据画面中的按键提示进行操作，如果成功就可以将其爆头，如果失败很可能就会GAME OVER。[阳光成员：清国倾城]


▶力量极强的牛头怪，可以射击其身上的各个部位降低其攻击力。


■遮天蔽日的狮鹫是本作最重要的敌人之一。


■在这个蛮荒的星球中会发现很多巨大的怪物。

边境之地

游戏设计与技术的重大突破

多机种 FPS ■Borderlands ■美版 ■2K Games ■预定2008年第四季度发售

对应平台为PS3、X360

《边境之地》目前是2K Games公司重点打造的新作，由大名鼎鼎的Gearbox公司开发，2K Games总裁Christoph Hartmann声称本作是游戏设计与技术的一次重大进化，通过革命性的新技术创造无数独特的、随机生成的任务、武器和场景。


■玩家可以用各种配件组装武器，据称总共会有50多万种武器可能性。

本作的设计原则有三点：协同行动、开放世界和渐进式发展，玩家将会与AI极高的队友协同行动，而且还有四人协作模式，而未来的蛮荒世界将会带给玩家无穷的探索性。最后所谓的"渐进式"是本作最主要的概念，各种遭遇战和独特武器都是随机出现的，也就是说每次进行游戏所发现的武器、事件的发生地点等都是不一样的。

本作的主角有三位：擅长狙击的Mordecai、一心复仇的Roland和狂妄不羁的Lilith，他们因为各自的原因来到了一个据说充满机会的遥远星球。很多年前一艘巨型飞船来到了这个星球，将其作为自己的殖民地，以这艘飞船为基础，他们建造了"新海文市"，这个城市就是本作的中转站，玩家要在这里接受任务、购买道具。[阳光成员：清国倾城]


■这些飞车党也是令人头疼的敌人。




■电吉他是Eddie最信赖的武器

野蛮传奇

用摇滚乐拯救世界！

多机种 ACT ■Brutal Legend ■美版 ■Vivendi Games ■预定2008年内发售

对应主机为PS3、X360

Double Fine公司开发的《脑航员》是一款风格奇特的游戏，让人漫游于人类意识世界，其惊人的想像力使其捧走了不少游戏大奖。现在这家公司正在开发一款更加匪夷所思的游戏。《野蛮传说》是一款将传统的美式动作RPG与摇滚乐结合的游戏，你或许可以把它当作《吉他英雄》版的《上古卷轴IV》。

本作的主角叫做Eddie Riggs，他平常的嗜好是酗酒和女人，当然还有摇滚乐。他被送到了一个神奇的世界，由于受到了古老的诅咒，那个世界正处于"金属时代"，到处都是金属怪物出没。不过这里所说的金属，并不是说那些怪物都是金属构成的，而是因其与"重金属音乐"有关。在这个摇滚乐的幻想世界里，根据各种摇滚类型划分为多个部落，人们的生活过得都很压抑，而Eddie的目标就是要用摇滚乐和放纵的舞台表演带给他们欢乐，用音乐打倒怪物，用音乐统治世界，最终成为摇滚之神。

本作邀请了著名摇滚歌手Jack Black为主角Eddie配音，Eddie的形象也是根据他制作的，并且他还参与了剧本和台词的设计。游戏所在的世界非常庞大，Eddie的战斗当然是依靠音乐，例如他可以用电吉他演奏出一段"巨人之乐"，能够将敌人震晕，还可以让受到压迫的奴隶们反抗奴隶主，成为Eddie私家军队的成员。在使用音乐特殊能力时会有根据旋律按键的迷你游戏。[阳光成员：清国倾城]

▶斧头之类传统武器也是不可或缺的。




◀摩托车是摇滚乐手的最喜爱的座驾。

黄金眼

黄金珍藏 ×0　热血推荐 ×6

栏目主持 ACE飞行员

本期最令人失望的游戏当属《刺客信条》这款发售前让人充满了期待的作品，24分的评分并不证明它有多出色，而是说它本来可以获得更高的评价，虽然游戏的画面无可挑剔，但是制作人暴露了在游戏性的把握上火候不足，重复单调的任务让玩家的兴趣在中后期骤然递减，3个小时和30个小时玩到的东西基本没有任何区别。评分游戏中我们为《WE2008》的两个次世代版本打出了不同的分数，这是因为从实际运行效果来看，虽然掉帧的状况并没有得到很好的解决，但是X360版要比PS3版流畅得多，所以玩起来也感觉X360版的节奏要比PS3快，所以我们为X360版的《WE2008》多打了1分。

质量效应



热血推荐

画面　如果不掉帧那就完美了
音效　把非常棒重复100遍
系统　FPS与A·RPG完美结合

总分 25

■这绝对是你自导自演的一部星战电影。

它绝对可以跻身史上最强的A·RPG行列，而且绝对又是一次大胆的创新。游戏近乎完美地在A·RPG中融入了FPS的要素，让玩家在这类游戏中也能体验非常棒的战争临场感。游戏的自由度非常高，同样的任务能通过多种手段达成。不足的是画面在进入大场景时会掉帧，并且会有“人物消失”现象。

游戏世界非常庞大，当玩家穿梭在浩瀚的宇宙中还真有些星际旅行的味道。对话时选择分支选项后，角色会根据选项的意思说出不同的话。作为一款动作RPG，游戏的战斗部分值得商榷，激烈有余但流畅不足，在狭小的空间内加速移动时的视点切换比较别扭。菜单的设置不够友好，操作起来比较麻烦。

可能大部分玩家玩这个游戏最大的障碍就是语言，但是建议大家一定要想尽办法来了解它的剧情，因为这个故事实在是太棒了。游戏的自由度可以说是RPG史上的新高，丰富的支线任务也非常有趣。可惜的是游戏的BUG比较让人不爽，除了偶尔会有“隐形现象”以外，还有“空中漫步”。

■DVD-ROM■Microsoft/BioWare■Mass Effect■A·RPG■2007年11月20日■1人■无对应周边■硬盘记忆

勇者斗恶龙IV



热血推荐

画面　经典的DQ式2D画面
音效　再现系列的不朽名曲
系统　简单、人性化

总分 25

■新的细节才有新的感动。

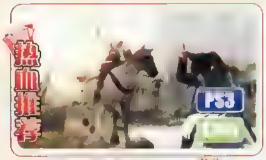
作为系列“天空三部曲”的首款作品，本次移植主要以PS版为基础，并在一些细节上进行了强化，例如上屏显示的信息可以帮助玩家准确地制定下一步行动等等。当然游戏中利用WI-FI功能还能发展新的“移民村”，让玩家体验到和好友交换村民并不断发展为大城市的成就感。

可以看出本作对新玩家做出的各种妥协和改变，为了照顾初次接触本作的玩家，游戏中战斗和触发剧情的难度都有所下降，还增加了主角的头像和道具图鉴，又在菜单界面上进行了一定的调整。不过除了一些细节上的变动和“移民村”之外，整体与PS版的区别不大，让人稍有失望。

本作的画面已经达到了PS重制版的水平，清新艳丽的画面风格与熟悉的旋律，能够在掌机上重温这个数年前的经典是件很幸福的事情。《勇者斗恶龙》的名号已经代表了游戏的素质，不过与PS版相比，虽然在某些细节上做出了调整，但是可以忽略不计，缺少给人兴奋的变化也许是这款游戏唯一的不足。

■卡片■Square Enix■ドラゴンクエストIV■RPG■2007年11月22日■1人■无对应周边■自带记忆功能

刺客信条



热血推荐

画面　令人惊讶，令人留恋
音效　身临其境
系统　千篇一律的任务设置

总分 24

■如果有更多的时间制作，相信它会更出色。

当一座座活生生的城市就这样出现在你面前，你一定会感叹这是游戏史上奇迹。再加上主角流畅无比的动作，几乎让你能够在场景中每一个角落如雄鹰般翱翔，这种体验是空前的，绝无仅有的。但高度重复的任务设置将游戏创造的这些奇迹毁于一旦，如此巨大的反差也可算是游戏史上又一个奇迹。

这游戏弥补了我对《波斯王子》的不满，在开始的几个小时里，在城镇里不停地攀爬跳跃的感觉实在是太好了，可以说是一种独一无二的体验，让人不得不对游戏的关卡设计者心生敬意。但随着游戏的进行，单调的任务设置以及三座城市特色的缺乏等缺点逐渐暴露出来，仓促的结尾更是堪称“奇观”。

画面表现是本作最值得称赞的地方，而对角色动作的制作更是相当出色，无论奔跑还是战斗都相当逼真，而攀爬动作更是让人难忘。按照要求杀死目标是游戏的主要内容，不过并不拘泥于“暗杀”，玩家可以用自己喜欢的方式完成任务，自由度很高。惟一缺点就是任务变化太少，不太适合性急的玩家。

■DVD-ROM■Ubisoft■Assassin's Creed■ACT■2007年11月13日■1人■无对应周边■硬盘记忆

魂斗罗4



热血推荐

画面　成也双屏，难也双屏
音效　让人热血沸腾的重金属音乐
系统　最熟悉、最纯粹的魂斗罗

总分 24

■当惨叫已成习惯，你才能领悟魂斗罗的真谛。

难！很难！非常难！没想到在NDS这片休闲游戏的乐土上居然还有难到令人发指的正统动作射击游戏，我甚至怀疑100命的BUG是制作人员故意给玩家留的“后门”。画面显示上的缺陷和关卡设计的精妙在双屏上形成了矛盾的统一，而大量向经典致敬之举也算是对得起20周年纪念之名。

没想到还能玩到风格如此“硬派”的作品，激烈而熟悉的电子音乐也让我们重新回忆起那个属于《魂斗罗》的岁月。无论是关卡质量还是长度都十分的有诚意，可以选用历代的角色这一点更是让自己对这款游戏的好感倍增。同样让人惊讶的还有游戏的高难度，上下分屏为本作增加了许多新的可能。

与最初的低期望相比，游戏的成品素质令人感到满意和感动。游戏在关卡设计上继承了FC版的精髓，许多经典场景被高度还原到游戏中，这种致敬一般的制作思路相当讨好对系列有爱的玩家。重新混音的背景音乐同样能让玩家在游戏时获得极大共鸣。NDS的双屏显示是让我最不满意的方面。

■卡片■Konami/Way Forward■CONTRA 4■ACT■2007年11月13日■1～2人■无对应周边■自带记忆功能

世界足球 胜利十一人 2008/World Soccer Winning Eleven 2008/Konami/SPG/PS3　评分

雷曼 疯兔危机 2



画面 卡通风格与实拍相结合
音效 哇哇大叫，堪称洗脑
系统 简单易上手、累人不忽悠

总分 24

天下最贱，唯有疯兔！

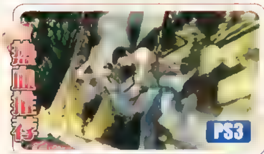
虽然一些细节部分明显不如前作来得精致，但这款游戏到底还是让我笑到了肚皮抽筋。丰富多彩的换装系统是本作的亮点，操作的极度简便更是让任何人在接触这款游戏之后就可以立刻上手。但不足之处也较为明显。全新设计的小游戏的搞笑程度略逊于前作，大量实拍背景也无法体现原本游戏的气氛。

个人对于这个续作期待度比较高，玩的时候也比较投入，好几次被逗得哈哈大笑。不过在肯定其优点的同时，想着重说一下不足之处。首先画面不进反退，甚至有明显锯齿，而实拍与卡通相结合的技术也并不先进；其次迷你游戏数量有些少了，刻意回避与前作的不同也丢掉了一些很有趣的创意。

本作的主角终于完全变成了疯兔，游戏继承了前作的恶搞特点，又在其基础上进行了改革。世界各地旅行的设定非常具有新鲜感，服装收集也极具卖点，经过加强的音乐小游戏可玩性大为上升，只可惜很多关卡并没有表现出世界旅行的主题和地区特色，游戏数量也有缩水，实拍的射击关卡手感不佳。

■DVD-ROM■Ubisoft■Rayman Raving Rabbids 2■ETC■2007年11月15日■1～4人■无对应周边■自带记忆功能

未知海域 德雷克的宝藏



画面 丛林画面异常出色
音效 枪械音效表现不足
系统 格斗打击感比较别扭

总分 24

冲着这画面都要玩玩这游戏。

我们在游戏中可以看到众多过去PS3游戏从未表现出来的优异画面，特别是游戏的贴图质量达到了目前PS3游戏的最高水准。主角的动作和表情动画也显示出制作小组过人的造诣。本作的游戏元素丰富，但重要的瞄准和射击却制作得比较生涩，而敌人却异常活跃，导致游戏难度比较高。

GOUKI

将动作冒险、动作射击与解谜有机地结合起来，游戏的画面表现相当出色，人物的表情刻画也十分到位。动作冒险部分是最值得尝试的，虽然并没有太多新鲜的东西，但能在这样高质量的画面环境下进行游戏本身就很棒。动作射击部分有些令人失望，无论是瞄准射击还是近身格斗都感觉非常别扭。

本作无论在画面还是声光效果上都已经达到了次世代的顶级水平，野外和室内的场景都无可挑剔。战斗中德雷克会根据周围的情况做出不同的反应，德雷克跳跃和攀爬的动作自然流畅。物体对攀爬的判定比较宽松，但是视点的问题有时会影响到跳跃的精度。游戏中最大的遗憾就是战斗部分略显拖沓。

■BD-ROM■SCEA/Naughty Dog■Uncharted: Drake's Fortune■ACT■2007年11月16日■1人■无对应周边■硬盘记忆

生化危机 安布雷拉年代记



画面 尚属于FANS能够接受的范围
音效 背景音乐保持了系列一贯特色
系统 轨道游戏，光枪射击，易上手

总分 23

目前为止最好的光枪版《生化危机》。

在拿到这款游戏之前，我没能想到它居然能够如此出色。作为一款流程固定的轨道式射击游戏，Capcom的诚意制作让这款游戏的耐玩度在最大程度上得到了增加。隐藏剧本的加入以及循序渐进的难度提升更是让游戏内容本身变得更加具有内涵。美中不足之处是老CG的用量偏多，略有赶工嫌疑。

GOUKI

本作的确是面向核心FANS的，它的最大贡献就是将游戏的世界观和主线剧情全部浓缩在一款游戏里，并且还有数量众多的原创剧情以及动画。但反过来看，游戏的方式并非所有人都会喜欢，但的确是所有人都可以尝试的，这又为本作降低了不少门槛，这对于该系列的普及和发展来说，意义重大。

D·S

制作人到底在想什么？一款光枪射击游戏好好地去做就是了，何必非要把一些武器升级、改造要素生搬硬套地扯进来？我想体验的只是一场爽快的冒险枪战，并不是为了击退大BOSS而在之前无聊且节奏缓慢的小关卡里反复刷点数攒弹药。说实在的，我还是第一次在光枪游戏途中有昏昏欲睡的感觉。

■DVD-ROM■Capcom■バイオハザード アンブレラ・クロニクルズ■STG■2007年11月15日■1～2人■对应ZAPPER■自带记忆功能

流星洛克人2 狂战士×忍者，狂战士×恐龙



画面 掌机《洛克人》的标准画面
音效 战斗音效的表现比较突出
系统 带有卡片要素的动作RPG

总分 21

旧瓶装旧酒。

游戏的基础内容与前作的区别比较小，也可能是与游戏系统有比较高的完成度有关。而游戏有十分详细的教学系统，没有接触过前作的玩家也能很快上手。战斗卡片等要素的运用让战斗具有一定的策略性和动作性，可以深入研究的要素也不少，只是游戏时间用很高的遇敌率来增加让人不爽。

本作的剧情十分正统，对羁绊的描写仍然十分热血，整体风格比较少年向，更适合于十几岁的男孩子。游戏在各种精心设计的系统上能够让人长期保持新鲜感，战斗卡片和其他各种要素确保了游戏的可玩性和耐玩度。不过遇敌率稍微高了一点，而且两个版本只有变身形态的差异多少有些可惜。

D·S

将系列中卡片和充满动作性的战斗精髓都完全保留了下来，而且剧情方面更加紧凑。贴心的教学内容是本作最人性化的设定。中途可以让不同的能力融合，不但增加了游戏的战略性，也使游戏的内容丰富了起来。虽然在后期的难度有些失衡，但是整体来说平衡性还是非常不错的。

■卡片■Capcom■流星のロックマン2 ベルセルク×シノビ/ベルセルク×ダイナソー■A・RPG■2007年11月22日■1人■无对应周边■自带记忆功能

夺命双雄



画面 贴图略微简陋
音效 F字开头的单词不绝于耳
系统 借鉴的色彩过浓

总分 21

两个危险分子的高调复仇演出。

如果抛去游戏的画面不提，本作无论在剧情还是关卡的丰富度上都属上乘，坏就坏在Xbox时代的贴图水平让游戏的画面与同期的作品相比相差了一个档次。精彩紧凑的剧情安排以及某些精心安排酷劲十足的桥段，使得游戏更像是一部黑帮电影，凯恩与林奇这对“亡命徒”的性格刻画更是游戏的亮点之一。

本来很期待这款游戏，但是当看到画面后热情减少了一半，场景虽大，但是相当简陋。不过整个游戏如同电影一般的剧情还是非常出色的，过场给人感觉酷劲十足。游戏中最让人失望的就是射击系统，糟糕的手感让人十分恼火，准心也过于灵活。好在各种武器的选择比较丰富，算是弥补了一些缺陷。

抢银行、劫狱、古巴等关卡，让玩家过足了当坏人的瘾。可惜的是游戏中射击部分的手感并不是很好，人物在跑动时的动作略有些生硬。掩体系统也存在着些许不足，玩家并不能随心所欲地靠在墙壁或掩体后对敌人射击，有时必须要多次尝试后才能做出靠墙的动作。敌人和队友有时很厉害，有时又显得要命。

■DVD-ROM■Eidos■Kane & Lynch: Dead Men■ACT■2007年11月13日■1～2人■无对应周边■硬盘记忆

世界足球 胜利十一人 2008/World Soccer Winning Eleven 2008/Konami/SPG/X360 评分 '6

四八



画面 实拍照片 +PS 处理
音效 配合游戏氛围十足
系统 超出想像的复杂

总分 20

近期最花时间的恐怖游戏。

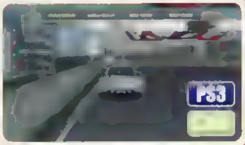
本作有点类似《怪谈新耳袋》，也是讲述各种都市传说和鬼故事，从很有看点的长篇故事到介绍灵异现象景点的小短篇都有，剧情十分丰富，再加上要移动居民等各种新尝试，还是值得深入研究的。不过部分剧本的分歧很复杂，整体难度偏高，不小心容易G A M E OVER，设计上也存在一些小缺点。

本作不光能看到很多都市传奇，还有各种极具新意的设定：角色的位置和生存情况会影响剧情的发生、移动居民的设定、有些剧本需要达到一定的条件才可以观看，契力的出现也增加了游戏的多样性。不过居民的移动非常繁琐，出现过的讯息又不能再次查阅，总体来说还存在一些让人觉得遗憾的缺点。

以都市传说、民间传说等内容构成的本作给我们展现了一个诡异奇妙的世界，此类文字类游戏语言依旧是最大的障碍，如果你不懂日语那么就不会体会到游戏的精髓之处。游戏中最吸引人应该有日本游戏杂志参与编辑的那搞笑的样子了，但是排除这些从了解日本民俗出发本作不失一款佳作。

■DVD-ROM■Banpresto■四八■AVG■2007年11月22日■1人■无对应周边■284KB

极品飞车 职业街头赛



画面 涂鸦风格的菜单极具特色
音效 音乐不够劲爆
系统 想改头换面却不得要领

总分 20

光天化日之下果然见不得人。

将赛道转移到白天和公路上，以及生涯模式丢掉了系列最受欢迎的真人演出是本作最大的败笔。抛去系列的精髓使游戏完全失去了特色，虽然菜单设置的颇具新意，但是却不够人性化，新玩家需要适应一段时间才能摸清套路。新加入的"轰油门"赛事多玩几次就会感到厌倦。本作算是一款转型不成功的作品。

该系列进化到今天，我们已经习惯了游戏脱离模拟真实驾驶后的那种不拘一格的自由风格，所以我无法接受一个以拟真驾驶为依托的《极品飞车》。本作抛弃了前几作颇受好评的主角演出方式，比较规矩的职业街头赛让游戏玩起来感觉呆板了很多。好在本作在操作感上虽然有些改变但仍然保持了一流水准。

涂鸦风格的开始画面让人觉得很有街头的味道，进入游戏后赛道的细节刻画非常细致，但是有些地方塞入了太多的装饰显得过于花哨。车辆行驶时给人感觉分量十足，手感上比以前略有改进，飘逸的感觉少了一些。总体游戏给人耳目一新的感觉，经过前几作的黑夜地下飙车，终于又回到太阳底下了。

■DVD-ROM■EA■Need for Speed ProStreet■RAC■2007年11月13日■1-2人■无对应周边■硬盘记忆

灵魂能力 传奇



画面 单打画面令人满意
音效 系列音乐就没弱过
系统 出招有新意，但太容易误出

总分 18

操作毁了这个游戏。

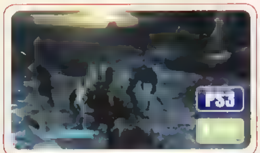
尽管故事模式仅有7人能用，但游戏令人惊异地保留了FTG版里的大部分招式。挥动手柄出招的感觉在初期非常不错，但很快你就会发现这实在太糟糕了，因为感应问题很容易误出招式，导致实战中很多招式都用不出来。再加上游戏的流程长、变化少，这样打起来很难找到快感。

这款品牌价值衍生作品的玩法偏向于清版过关，有少量解谜，当然也少不了BOSS战。本以为游戏表现应该中规中矩，没想到完全毁在了体感操作这个卖点上！Wii的反应精度无法满足严苛的操作要求，虽然角色招式丰富，但根本无法自如地使用，最后只能乱挥手柄了事，不免有些无趣。

如果这个游戏没有冠上"灵魂能力"的名字相信死得很惨，用双节棍手柄去操纵原本是3D格斗游戏的角色感觉异常怪异，即使在习惯了之后都会有想用手柄的冲动。游戏的视角并不是太好，但尚在接受范围内。不过BOSS战死后依旧从关卡最初开始的设定很不体贴，情节方面漏洞也很大。

■DVD-ROM■NBGI■SOUL CALIBUR LEGEND■ACT■2007年11月20日■1~2人■无对应周边■自带记忆功能

贝奥武甫



画面 不至于让人觉得简陋
音效 战歌很赞
系统 元素丰富，比较出彩

总分 18

素质偏上的电影改编游戏。

在电影改编游戏中算是素质高的。游戏的要素比较丰富，除去简单的打斗外，还有团体作战的概念，暴君、领袖的选择系统很有意思。借鉴自《战神》的QTE系统很多样化，虽然霸气不足，但是华丽有余。此外还有武器损坏、音乐游戏等丰富的系统。不过游戏初期非常无趣，很容易让人打退堂鼓。

ACE 飞行

游戏刚刚上来的三板斧确实震撼人心，部分场景非常大气，原以为是"战神再现"，不过随着游戏的进行，各种毛病也暴露无遗。最无法饶恕的就是游戏的打击判定非常不到位，而妄图表现大气磅礴的QTE战斗却因为动作到画不流畅而大打折扣。好在游戏的指挥协力以及狂暴化系统还比较有新意。

事实证明，除去《战神》本身，目前所有的"战神LIKE"游戏都不那么成功，可以学到形也无法学到神，本作也不例外。角色动作生硬，判定不清，攻击节奏缓慢，对于一款讲求暴力爽快的力量型ACT来说几乎是致命的，招式丰富程度也不及同类的《科南》。穿插的音乐游戏比较无趣。

■DVD-ROM■Ubisoft■BEOWULF■ACT■2007年11月25日■1人■无对应周边■硬盘记忆

黑暗地带 51 区



画面 只能说用了个出色的引擎
音效 毫无亮点可言
系统 我认为那不叫系统

总分 16

这个真的是传说中的"51区"么？

糟糕的射击手感，粗糙的细节处理，老到掉牙的人物设定……在今天强作如云的情势下可以说它已经败了。我只能说这是一款打着"51区"名号，借着虚幻引擎开发出来的毫无诚意的一款作品。它惟一的亮点可能就是较短的流程和简单的地形可以让谁都去试试，玩过就摔掉好了。

虽然是以"51区"为题材，但游戏中玩家能够遇到的敌人除了人类外基本上都是变异生物，而且数量与种类都少得可怜。射击手感还算做得不错，不过无论什么子弹打中敌人后感觉都一样，这一点让人觉得厂商在偷懒。流程短与路线简单倒是很适合玩家随便玩一下，不过成就有些难拿就让人无语了。

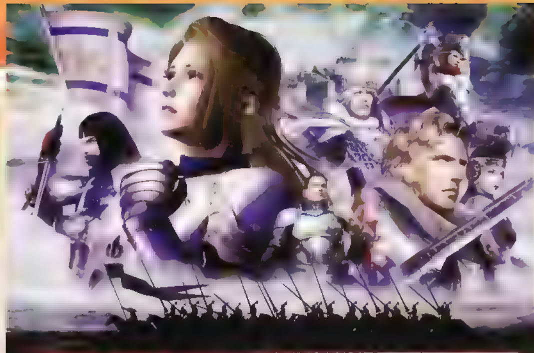
很难想像如果没有虚幻引擎3做底子，这款游戏将会变成什么样。射击毫无手感、敌人被击中后基本都是一个动作、场景连个弹痕都不会留下、武器以及怪物设定老套到家。这个游戏中还能看到许多其他FPS的痕迹，在这个FPS泛滥的时期确实没有什么竞争力。本作甚至不如系列的上一部作品有诚意。

■DVD-ROM■Midway■BlackSite: Area 51■FPS■2007年11月12日■1~16人■无对应周边■自带记忆功能

雷曼 疯兔危机2/Rayman Raving Rabbids 2/Ubisoft/ETC/NDS 评分

料理妈妈2/クッキングママ2/Taito/ETC/NDS 评分





剑刃风暴 百年战争	Koei	SLG
多机种	BLADE STORM 百年战争	日版
	2007年10月25日	1人	6800日元
	多机种对应PS3 X360平台	

黄金眼评分

24

满分

我在一个陌生的地方与忽敌忽友的对手打了40个小时说不清道不明的糊涂仗。不过，感觉还不错。

虽然PS3版早两个月就出了，而且编辑部内也有这个游戏，不过我还是等到X360版才玩上。拿到游戏后的第一印象就是：成就很好拿！

和《决战Ⅲ》比手感

看到标题估计有人会问，两个SLG还能比手感？恐怕还有玩家对于为啥要把这两个游戏相比感到疑惑吧？其实只要玩过《决战Ⅲ》，你就会发现本作在宣传上完全就是作为《决战Ⅲ》续作来进行的，而且两者的玩法也很相似，因此拿两者来比较也是很正常的。

《决战Ⅲ》在中日玩家中都获得了不错的评价，玩家对于光荣提倡的ACT+SLG的方式颇感兴趣，游戏数十万的销量也远比同类游戏高。不过《决战Ⅲ》的缺点也非常明显，首先是太小气——战场太小，同时参战的部队数量也少，游戏所营造的战争场面充其量也就算一起流血冲突。其次就是兵种太少，而且缺乏相生相克的变化，基本上就是武将特技＋兵种特技对轰，光荣还真把SLG当ACT来做了。

而抱着玩续作的心理来接触本作，就会发现光荣不但继承了一切优点，而且改善了以上两大问题。本作的战场之大简直见所未见，在如此广阔的大地上分布了无数军团，局部的一两支军团胜负与否，对于战局几乎没有影响，惟有完成既定目标才是正途。而玩家作为一名佣兵，可以控制除有名武将和防御部队外的全部军团，这着实让人兴奋不已。

再说兵种。本作的兵种数量相当夸张，共有17大类总共92种。游戏特别强调相生相克，由于兵种过多，游戏中不得不设计成看到敌军团就知道谁有利，不然所有玩家在玩的时候都得拿上攻略了。另外，由于各兵种的特技、攻击方式不同，部分兵种还有专门针对被克兵种的特技，所以相生相克的关系远比想象中复杂。可以说，光是熟悉各个兵种就已经非常有乐趣了。

但本作不如《决战Ⅲ》的是手感变差了，和《决战Ⅲ》中爽快无比的四连击相比，本作砍人的手感实在差劲。尤其是用枪骑兵攻击步兵时，明明克对方但就是砍不中，心里那个急啊，真恨不得解散兵种亲自上算了。

值得探讨的AI问题

要是啥都比《决战Ⅲ》好，那岂不是神作了？不然，因为本作有个致命的缺点：那就是AI问题。早在体验版时我就已经见识了游戏的AI：带着军团向前冲时，如果前方有树，我方部队不会绕树而行，也不会穿树而过，而是在树前停下来。这个设定的确是让人汗颜，每次我向其他人推荐本作时没少被这个理由驳回。

不过这AI问题倒是没影响我们通关，因为就算我们在穿越森林时“损失”了大半部队，只要走出树林且不回头看，落伍的士兵就会不声不响地赶上来。至于战斗的时候，历来有AI问题的游戏都只会更简单而非更难——保护NPC的任务除外，幸好本作几乎没有这种任务。

在通关后我们会迎来大量的高难度任务，和通关前比起来战斗的难度的确有飞越般提升。不过仔细一分析，就会发现难度提高其实主要就在于两点：一是敌人的等级有了明显提升，二是敌人懂得在见到玩家时先使用特技。对于这第二点，除了有防御技巧的兵种外还真没啥办法。

在被全灭了N次之后，我除了坚定练级的决心外，还发现其实这个游戏的问题并不在于AI有问题，而是在于根本没有AI。所有的敌人都只会冲过来乱砍乱伐，不管是远处放冷箭的弓兵，还是经常突入战局的骑兵，这些都是按着既定的方针办事，而玩家要做的就是以高等级且克制对方的兵种来消灭敌人。

幸好游戏培养各种兵种还比较有乐趣，加上以各种兵种虐待敌人时极具快感，总算支持着我能够继续下去。战略性不够，就以爽快感来弥补，不愧是ACT+SLG式的作品！

糊里糊涂，莫名其妙

美国将军布莱德利在总结朝鲜战争时有句名言：“我们在错误的时间，错误的地点，同错误的对手，打了一场错误的战争。”这句话用来形容本作也说得通，不过“错误”二字得换成“糊里糊涂”或“莫名其妙”。

在玩之前我就担心本作打起来会不会没有投入感。本人对历史还是颇有自信的，但说到英法百年战争，我说得上名字的人不超过7个。实际游戏结果验证了我的想法：满战场都是顶着片假名名字作战的陌生面孔。后来我查阅了历史资料才发现，原来这些角色倒也不是光荣虚构的，不过知名度的确太低了。

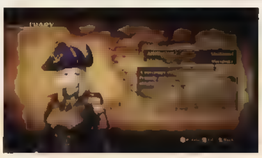
游戏的推进方法更让人头大。每次可以选择的战役都分英法两方进行，地点什么的也标得清清楚楚，虽然大部分都是不知名的法国乡下地方，但这丝毫不影响我们的热情。不过十几场战斗打下来就纳闷了：怎么打来打去，这战局没有一点点变化啊？最后才明白：原来这个游戏的剧情推进是以战斗次数来进行的，至于这些无关紧要的战斗，其实不管怎样都不影响游戏进程。也就是说，无论你是选择英法两国之一从一而终，还是在两国间跳来跳去，最后的结果都是一样的。搞了半天，原来是在瞎忙活？

以战斗次数来推动剧情本身就是比较无聊的设定，而游戏还规定每场战斗结束后最多只会发生一个剧情。如果玩家已经满足了复数个剧情的发生条件，那也没办法，只能老老实实一场场地打，这使得游戏的节奏大为放慢。这才是游戏的最大问题，像手感、AI那都不算什么。

这篇REVIEW基本上是以批评的眼光来写的，其实游戏的优点远比缺点多，属于越玩越上瘾的那种。在游戏中你可以找到ACT的爽快感以及SLG的培养乐趣，这就是光荣提倡的ACT+SLG的形式所具有的独特感觉，喜欢SLG的玩家不容错过。



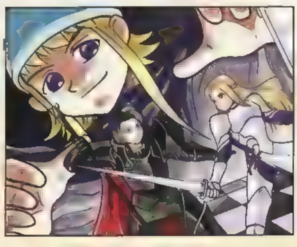
▲PS3版和X360版基本一致，不过X360版去掉了PS3版特殊战斗无法进行的BUG。



▲丹野忍的人设极赞，在游戏中的还原度也算不错，美女大把大把的有。（笑）



▲杀人于千里之外的火炮兵，可惜入手时间太晚，只能在后期虐人。



在光影间起舞

漫谈游戏玩家的修改心态

文 麻烦
编 D·S
美编 NINA

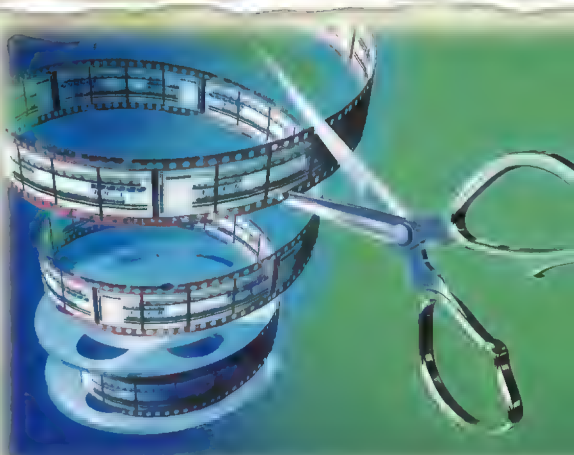


电子游戏发展至今，由最初屏幕上几个可动的小色块或小黑点，演变成现在精雕细琢的游戏人物。系统和画面进化的同时，也诞生了无数官方与非官方的周边配置，金手指等游戏修改工具就属于非官方授权的游戏周边之一。当然，笔者在这里并非想谈论修改工具的使用方法或者游戏修改的发展历史，而是想就游戏修改的各种心态，做一个不算全面的小总结。

最初听说游戏修改工具这种事物，是在SFC时代末期的包机房中。很多当时的SLG和RPG的玩家，都使用一种叫金手指的东西。对于那时从未接触过那些“智力版”游戏的笔者来说，对金手指这个印象中的新事物，自然也并未特别的留意，只是简单地向他们了解了一下这个东西的用处。后来笔者也如同众多玩家一样，为了达成某些所谓的病态完美，以及一些自定义的游戏测试，才开始真正尝试着使用金手指。随着游戏越玩越多，各种修改手段也相对使用的越来越频繁。并因此结识了一批同样喜好修改的朋友。针对各种类型游戏修改者对游戏的修改初衷，笔者想在此做一个汇总。尽管并不具体，但想来应该可以总结出一部分修改者的心态吧？

1 我是玩家我怕谁？——攻关者的神器

修改游戏被应用得最多的地方，大概就是用于游戏的攻关。在十余年以前那个所谓的游戏盛世中，中国的游戏资讯仅处于起步阶段，但游戏盗版速度却相当“朝气蓬勃”。中国玩家往往在拿到心仪的游戏N个月后，来自各方面的攻略才轻挪着细碎的三寸金莲，如小家碧玉一般走到众位游戏人身边，道一声：“官人万福”。性急的玩家自然不会风流到傻等着这位品貌均是未知数的深闺佳人，拿起手柄自力更生是绝大部分玩家的第一选择。但并非所有玩家均对全游戏类型具有所谓的天分，自己摸索时难免会遇到难以索解的地方。比如：RPG中遇到某个实力强悍的BOSS，久战不胜；或AVG里缺少某件关键道具而被困某处。当求助其他玩家，发现他们也和自己一样正在一筹莫展时，大家除了关掉机器上床睡觉等待不知何时会到来的攻略外，就只有自己采取点非常手段了。于是有人开始使用金手指，调出那些关键道具或把自己的能力修改到逆天。



笔者本身并不赞同单纯为攻关而采取修改。因为那样做的话，就完全丧失了玩的意义。自己摸索战术、思考谜题时的乐趣，要远大于作弊时那短暂的兴奋。但笔者深知——不能拿自己的标准去衡量世界。正所谓永远都是人在玩游戏，而非游戏在玩人。所以对那些修改攻关者的做法也并不如何的反感。这种以修改手段进行攻关的玩家，往往都是一些仅以通关为目标的人，或是一些对游戏中的过程体验并不如何注重的剧情派玩家。严

格来讲，这个类型的玩家有很多都属于某类型游戏的“苦手”，但却喜欢上此类型游戏中的某款作品。或是追求快餐化游戏节奏的玩家，想在不占用自己过多时间的情况下去体验某些大作的魅力。总之，无论是前者的有心无力，还是后者的压缩时间。最终他们所找到的捷径，就是修改。

心态虽是如此，但实际的做法却也以不同的玩家为单位，存在着差别。也就是在修改的“度”上，玩家之间是有差异的。比如：有的人在玩《生化危机》时，只在卡到某处无法脱身时，才会修改出此处的钥匙，开门出去。而有的人却在游戏一开始，就会把关键道具全部修改出来。然后直接冲向最终BOSS的房间，再用修改出的火箭炮将其轰之。并且指着通关画面中的游戏通关时间，洋洋得意地炫耀一阵子。以上并非笔者无根据的YY。记得在PS版《生化危机2》发售前大约4 个月，神通广大的D 版商从Capcom内部搞出来一套奇怪的单碟版《生化危机2》。此版本无CG动画，也无法成功通关，只可选择里昂一名角色进行游戏(表里关可在游戏开始菜单中进行选择)。而且游戏中很多设定均与后来的正式版本不同(如此版本中僵尸受到重创后，可以在上下半身脱离断裂后继续匍匐前进攻击玩家；其中的BOSS生化鳄鱼可以用手枪击毙等)。直到多年以后，笔者才醒悟——此乃游戏测试阶段的DE－BUG版本，因为在此版本中，玩家可以通过手柄R1、R2、L1、L2分别与SELECT组合，来调出各种武器(其中还有一件在后来的正式版中不存在的无声手枪)以及在不同场景间进行空间跳跃。由此导致在游戏开始的市街上，就可以让大帅哥里昂利用秘技



▲“豆腐”其实就是《生化危机2》里每个角色在内测阶段的最初建模。

“瞬间移动”来到研究所，与兽化的威廉姆斯博士来个一对一。于是在包机房中，就出现了一大批乐此不疲的《生化危机2》“极限时间挑战者”。

类似的情况，在RPG游戏中更为多见。拿《FF Ⅻ》来说，反复地刷宝刷怪令很多人郁闷到仆街。于是就有人利用金手指来提升“刷”的效率。笔者本身对SE利用这种方式来提升游戏耐玩性的做法，也极其反感。所以，一直认为面对那些折磨人神经的所谓神器时，用金手指解决才是真正的王道。但有的玩家修改的并不仅仅是刷宝概率，连全装备、全魔法技能以及等级、执照甚至全收集也一并修改出来……对于这样的修改，笔者则认为与其如此，莫不如找本杂志看看游戏剧情攻略更好。至少不会白白地消耗掉PS2光头的N天寿命，还可以省下家中电表的N度电字。这并非五十步笑百步，前后两者虽然都以通关为最终目标而修改，但实际的做法，体现出的却是心态上的根本不同。笔者认为，前者可被称为一名RPG游戏玩家，而后者的做法则只能被评价为

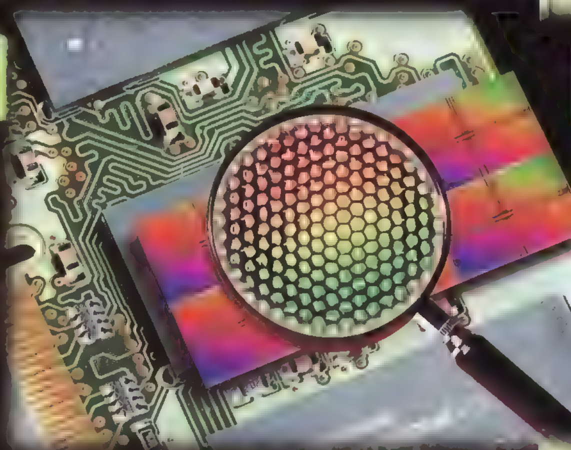


▲在最初版本里最强之矛的入手概率是1／1000，这个数值基本可以和网游看齐了……

一名RPG的伪玩家。或者说，后者不太适合去玩RPG这种游戏类型。

如“RPG伪玩家”和“《生化》极限时间挑战者”这样的例子，在别的游戏类型玩家中也占有一定的比例。比如：格斗类游戏苦手，不在游戏设定菜单中调整适合自己的游戏难度。却利用修改工具去修改各种招数的伤害威力，以及招数对对手的攻击判定等。这些其实都属于对修改的一种滥用行为，是无法加深自己对游戏系统的更多了解的。这些玩家对游戏的修改初衷，其实与其说是为了玩游戏，莫不如说是为了看游戏更贴切一些——欣赏游戏中各种招数的演出效果、了解流程中的故事情节以及观看精美的通关动画，恐怕才是他们最在意的东西。

2 将游戏进行到底
——游戏研究者的利刃

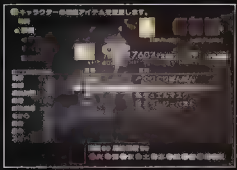


在游戏修改者的队伍里，有一部分玩家是以更好地研究游戏为目的而去进行修改的。和第一种类型的游戏修改者的最大不同之处，在于此类型的游戏玩家往往都是一些游戏系统的钻研者。修改只是他们去了解游戏中那些被表面现象掩盖住的本质的一种手段。举个例子，比如《FF Ⅶ》中文森特的最强武器——死刑执行者，其攻击力会随着文森特的杀敌数而提升。国外的网站曾经放出过一段利用这件武器一击干掉隐藏BOSS绿宝石兵器的录像。这段录像曾经引起过很多达人的讨论。大部分人都认为，这是修改所达成的效果。因为在录像中，攻击在绿宝身上所产生的伤害数值是看不清楚的乱码，正常的游戏下是应该不可能出现这种乱码现象的。于是有的人开始进行测试。通过查找内存的方法可以得知死刑执行者的最大杀敌数是65535，如果靠人力达到这个数字，在不眠不休的情况下，恐怕也得用上十天半个月的时间。既然知道了杀敌数的内存地址，人工将杀敌数修改到最大，自然就是最经济实惠的做法。最后，终于得出了问题的答案——单纯的杀敌数65535是不能秒杀绿宝石的。但如处于狂暴状态且出现会心一击时，就可以如录象中所演示的那样，秒杀掉绿宝石兵器并让伤害数值变成乱码。



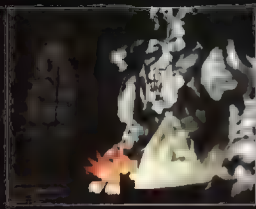
像这样追寻真相的测试，只是此类型游戏修改者众多研究课题中的一种常见的范例。对于一些招数特性的研究，往往也是需要有修改进行支持的。如当对某招数的性能拿捏不准时，就需要进行一下对某些敌人的专项测试，才能够真正的盖棺定论。而有一部分敌人恰恰是存在于习得此招数之前的，招数入手时，该敌人早已归天多时。这就需要利用修改手段，调出与该敌人的那场战斗。或是在遇到该敌人时，修改出那个招数。让两个原本不可聚首的东西，人为地令它们碰面的修改，并不仅仅限于招数或敌人。游戏场景和游戏人物也会被修改者们当成实验动物进行研究。《FF Ⅶ》中“艾莉丝不死大法”这样不可思议的秘技，其实就是在对场景与人物进行修改时，所诞生出来的副产物。

招数特性的研究，还包括一些对招数发动条件的研究。这些东西，由于往往是由看不到摸不着的概率或公式所遥控的。所以，普通的修改工具就难免有些捉襟见肘了。好在电脑的普及以及模拟器的登场，让一些TV游戏可以跨越硬件的界限，在PC上运行。这样就给一些游戏研究者们提供了很好的研究条件氛围。通过追踪内存以及反汇编等手段，推导出公式概率，或是利用一些工具打开游戏ROM，观看游戏源文件中对概率公式的设定，成为了现在最权威的研究手段。最好的例子，莫过于最近在网上流传的那条《FF Ⅻ国际版》通过人工控制游戏乱数，令三神器中的神盾(ジャンダルム)必出



的秘技了。笔者几乎可以肯定地说，那条秘技的最初发现者，必是利用了某种修改工具观测到了游戏中的乱数值，否则单单凭借人力或普通的修改手段，是很难做到将乱数控制得如此精准的。这种手段，同样适用于对其它游戏类型的研究。如对动作、格斗类游戏中招数帧数的确定，亦或对AVG等游戏中武器威力的测试等。严格来讲，这些已经不完全属于游戏修改。但由于其均涉及到与游戏内存的直接接触，因此，笔者也将其归类到修改的范畴之内。

需要强调的是，这类型游戏修改者经常会做出一些"正常"以外的附加测试。比如有的测试者，在测试时对一些官方公布的招数基础攻击力存在某些怀疑，但由于游戏中某些上限的设定，而无法做到更精准的测试。于是，不甘心的修改者们用金手指把上限的锁解除掉。通过一些超越上限后的数值，来计算官方资料的正确性。这是一种被大部分玩家认为没什么实际意义的研究，首先就对官方资料都



▲蒙巴的伤害力在解锁之后果然逆天……

要怀疑这一点来说，就多少有些强迫症疑似病例的特征。其次，那些测试的结果，对玩游戏或是一般的游戏研究者而言，基本没什么实用的价值。真正对其感兴趣的人，只会是游戏修改者自己而已。

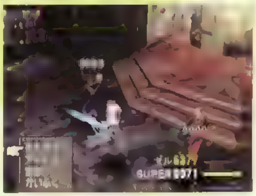
以研究为目的的修改者的心态，其实并未把修改当作一种捷径或一种乐趣。他们的乐趣本身并非在于修改游戏，而是在于研究游戏的系统以及探寻游戏开发者的真正意图。修改只是他们解剖游戏时所用到的一把锋利的手术刀。有很多人不理解这些人的做法，认为他们那些钻牛角尖式的所谓研究，属于童年时代不快乐而激发的一种带有抑郁阴影的病态心理的体现。但不可否认的是，正是这些人的那些"病态"行为，令无数潜藏于游戏深层的秘密被发掘出来。于游戏钻研这个角度来看，这类游戏修改者可称得上是游戏研究的主力群体。

3 我不入地狱谁入地狱
——BT者的必备工具



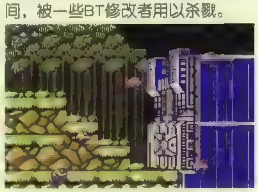
在游戏者这个圈子中，BT的定义大体上为"能常人所不能"的游戏玩家。不过这是广义的BT，具体的类型还可分为很多。比如，为自己制定某些高难度游戏通关条件的人；或将一些游戏中的收集、改造之类最大化的人。在这里笔者要提及的BT者，是指那些利用修改手段弱化自己或强化敌人来进行游戏的玩家。

看到这里，也许有人会问："真的有这样的人存在吗？莫非有严重的自虐倾向？"笔者可以很负责任地回答您，这种人虽不多见，但确实存在。至于是否有自虐倾向，则不太好回答。因为以何种方式进行游戏，完全取决于玩家自己的心情与喜好。即使不是修改后的游戏，也会设定出各种BT难度的游戏模式供BT者去挑战，《FF XII国际版》中的弱模式就是个很好的例子。不过这些游戏自带的高难度模式，与BT者的那些修改相比，在BT度方面要逊色得多。譬如



一组《FF VIII》的金手指码会令玩家与修改了各项数值以及招数特性后的BT欧米伽的战斗。游戏中的那个"正常"的欧米伽来和它相比，简直就像婴儿一般脆弱。而这个修改，就属于那些BT者挑战自我时的杰作了。此类修改者，对某款游戏或某个游戏系列，往往拥有超乎常人的执着。甚至达到了只玩此系列游戏，而其他游戏一概不碰的境界。他们没有普通玩家轻松自在的"玩乐"心态，也没有游戏研究者那种系统全面的"考古"精神。但他们会自己动手，以修改为工具，去打造游戏中一些自己觉得应该修改的环节。

除了上述这种"自虐"型的BT者之外，利用游戏中被屏蔽掉，或那些游戏中残缺不全、支离破碎的东西，来强化自己的BT修改者也大有人在。与"自虐"型不同，这个类型的BT者所追求的完完全全是修改的乐趣。拿曾经风靡一时的《暗黑破坏神2》来说，国内就有不少玩家利用自制的修改工具，修改出一个自认为天下无敌的人物，在私服上和其他玩家印证切磋、取长补短。笔者曾目睹过一名《暗黑2》私服玩家，将武器修改成攻击到敌人时，自动对敌人发动法师的瞬间移动技能。结果在私服上叱咤风云，把PK的对手搞得个个都晕头转向地丧失了方向感。这样的修改者，在TV游戏玩家中数量也不小。他们探索游戏中那些屏蔽掉的要素的行为，较那些早年的网游私服玩家也更加疯狂。其BT之手不仅伸向当今的各种游戏，就连红白机时代的一些名作也不放过。比如：FC老四强中的经典之王《魂斗罗》，就有BT者在内存里查找到一件被Konami屏蔽了近20年的封印武器——人肉弹，并将其修改出来。其"比尔"翻滚形状的全屏子弹射击，强大得足以和某些射击游戏中的"保险"相媲美。这样的情况还有很多，比如《FF II》中必杀的即死弓、《寄生前夜》中无敌的调试用机枪、《寄生前夜2》中攻击力999的神秘麦林弹、《FF XII》中攻击力最高的ゾディアーク用，以及《FF XII国际版》中可重叠装备的超强防具ゾディアーク体等等……这些超强的神物，大多都是开发游戏时设计出来供程序员或测试人员使用的专用装备。游戏制作完成后，因开发者"偷懒"未将其代码在成品中删除掉。最终导致其流落民间，被一些BT修改者用以杀戮。



不过，话说回来。即使开发者不"泄露天机"，也不一定能够制止那些修改者的BT行径。因为在BT修改者当中是存在"一山还有一山高"的概念的。如前面提到的这种BT者，只是利用在游戏中本已设计成型，但未在发售的游戏正式版中开放的东西来武装自己的战斗力。更强大的是，另有一群修改者专攻一些未设计成型的东西进行研究。例如：FC版《FF II》中，就有玩家通过修改器将游戏中一些防具、关键词当成魔法来使用。甚





至产生了能够将所有敌人都从战场中消去的绝对异次元魔法的效果——其原理似乎是在效果与效果命中率上做了手脚。相似的例子，还有如《FFⅧ》中装备后数据超强的GF同名魔法等。这些修改产物虽然和那些被屏蔽的东西性质类似，但却又有着根本上的不同。屏蔽物属于已经设计成型或接近设计成型的东西，而这些修改产物往往只是存在单纯的“疗效”，其名字也仅是从别处借用来的一个代号而已。

总结BT型修改爱好者的心态，无论是“自虐”类还是探索“天机”类，都可以用一句“不拘于常态”来概括。所谓常态，是指正常游戏中存在的事物——即修改出正常游戏中可得到的事物。那么，“不拘于常态”就是指此类型修改者以某款游戏的大背景、大环境为基础，人为地制作或发掘某些怪异事物，以此来增加游戏更高的耐玩性。

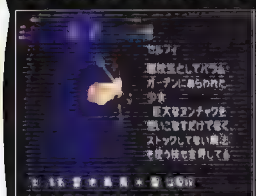
这个类型一般属于较高级的游戏修改者或游戏FANS的专利，只有在对一款游戏有一定程度的了解和狂热后，才可能达成这个境界。但它又区别于那些以研究游戏为目的的游戏修改者，以至于很难分辨出BT修改者真正感兴趣的到底是游戏还是修改?

4 今天你恶搞了吗？——恶趣味者的日用品

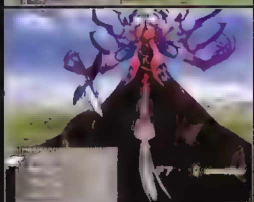


此类修改者的习性，其实不太容易和上面提到的BT型游戏修改者做系统的区分，两者的共通点非常多。惟一的区别在于，BT者针对的修改物大多是一些有挑战性或有发挥余地的东西。而恶趣味型的修改者，其修改目的基本上都是为了满足自己内心深处的某些“邪恶”的野望，恶搞的内容因此也五花八门，妙趣横生。

比如《FFⅧ》中的赛尔菲同学，因其在游戏中的衣着均是连体短裙。为防止不慎走光，游戏开发者们在对其使用侦测(Scan)魔法时的特写画面中加了一道封印，使她不能如其他角色一样，可以上下左右全方位全角度进行定位旋转。但这些桎梏绝对难不倒执着的恶趣味者，他们只用了一条短短的金手指码，就让赛尔菲内裤为白色的隐私资料被公之于众……此种“罪大恶极”、为正人君子所不齿的偷窥行径，在后来美女三人行的《FF X-2》中险些出现更加露骨的进化。这次恶趣味者们直接从游戏中将美女们未着任何衣装的人物建模，从游戏中调了出来。但因当时修改技术还不够成熟，最终只是产生了几张在网络上流传的图片，而未出现任何真正“有伤风化”的“桃色事件”。此







外，如当年的《古墓丽影》裸奔版、《死或生2》裸斗版以及《横行霸道：圣安德里亚斯》“热咖啡”那样的补丁，也都属于此种恶趣味修改的一种表现。

正如不同时期对邪恶的定义不同那样，恶趣味者的喜好也不尽相同。有一部分人，他们“不近女色”，却喜欢通过修改让敌对方的首领级人物为自己所用，以此来满足自己在游戏中的领导者地位。其实，这种修改并非是真正地让敌方BOSS弃暗投明、起义投诚。只是单纯用敌人的形象建模覆盖掉我方角色形象而已。如上面2张图中，即分别用《FFⅧ》最终BOSS第一形态和最终形态的外形，替换了我方魔女伊迪雅形象后的效果。实际上玩家所操作的人物，只不过是经过了易容的我方而已。但即便如此，也能令修改者兴奋满足。其实这种修改在日本或欧美也有不少人曾经尝试，在著名的国外网站Gamefaq中就有过相关的修改介绍。那么是不是可以说明恶趣味型修改爱好者这个群体，其足迹遍步了全世界呢？“邪恶”的力量实在太可怕了……

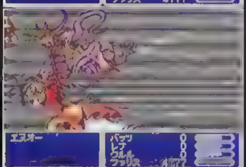
在上一节对BT修改者的阐述中，曾经提到他们修改游戏中的隐藏事物来提升自身战斗力。恶趣味者也经常做些类似的事情。之所以说“类似”，那是因为恶趣味者所修改出的强化物，经常是一些在游戏中根本就不存在的东西。还拿笔者最熟悉的《FFⅧ》来说话，恶趣味者时常会修改出一些敌人的专用特技来攻击敌人。你也许会说：“这怎么成了游戏中不存在的东西？难道敌人不在游戏中吗？你这是明显的种族歧视？”那么就请各位善良正义的读者，且息雷霆之怒，休发虎狼之威，听笔者细细道来。没错！敌人以及敌人所使用的特技确实在游戏中存在。但恶趣味者所修改出的敌技，并非是真正的敌人特技。比如，菜刀王那招“锅碗瓢盆满天乱飞”的特技——じたんだ，修改者并不能真正修改出这个全体强力的物理攻击来。但却可以把它的演出画面通过修改调出来，然后再用其将我方某个技能的演出画面替换掉。于是就出现了我方也可使用出じたんだ这样奇异的恶搞现象。而该招数的性质、属性、攻击力等等，和自己手中那个被覆盖了演出画面的技能均不会有任何差别。从总体上解释，这是个打了变脸补丁的我方招数，即在游戏中根本不存在的一个招数。这其实是一种利用修改来欺骗自己视觉的做法。修改者自己很清楚这是一种欺骗，但却兴高采烈地去接受这个自己亲手制造出来的视觉欺骗。你问为什么？没有为什么！这就是恶趣味！喜欢看到敌人被敌人的招数蹂躏，不叫恶趣味又能叫什么呢？

“以彼之道，还施彼身”的恶

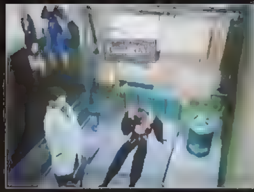


搞虽然"邪恶"，但并非"邪恶"的极至。以能够亲眼目睹一些有名敌人的狼狈为目的的各种修改，也是一种较为多见的恶搞行为。利用修改将《FF Ⅶ》中的隐藏BOSS欧米伽兵器以及GBA版《FF Ⅴ》中的新增BOSS千年魔导士エヌオー一刀两断，就是两个经典的此类型恶搞修改的例子。不过，两个修改所应用的手段却并不相同。前者，是上面提过的那种欺骗视觉的修改的进化型——即分别将在セントラ遗迹中与我方敌对时的奥丁大神的斩铁剑、轮盘魔法中的THE END以及手中任意一个其它魔法进行组合，从而产生一种可以将任何目标均切成两段的强力魔法。敌对时奥丁的斩铁剑所起到的作用，是将目标分尸的演出效果，THE END的作用是将目标的生命终结掉；至于那个任意的其他魔法，则只是扮演一个被替换的坐标。而GBA版《FF Ⅴ》中那个一刀两断，就比前者要简单易懂得多了。《FF Ⅴ》中敌人的身上有一种被称做Heavy的特殊属性。有这种属性存在的敌人，就永远不会被重力攻击、濒死攻击造成伤害，也绝不会被针对弱点的3级魔法剑和斩铁剑秒杀。大部分的BOSS身上都具备这种Heavy属性。所以当玩家用奥丁对付它们时，使用出的都是单体物理攻击的刚格尼尔长矛而非一刀两断的斩铁剑。恶趣味者只是简单地利用修改器将敌人身上的Heavy属性去除掉，就把エヌオー这样的超级BOSS也切成了几块……





"色情偷窥"、"刀光剑影"还不能完全概括恶趣味的全貌。探索游戏开发者遗留在游戏中的恶搞要素，本身也是恶趣味的一部分。在一些游戏的DEBUG ROM里搜寻各种乐趣，就是还原游戏制作者"本性"的方法之一。游戏制作人经常会因各种稀奇古怪的理由和目的，而在游戏中加入一些体现自己个性想法的潜在元素。传说中在开发《FF Ⅳ》时，FF之父坂口博信先生就曾经想过将自己刚出生的儿子的形象，放到游戏中的某个场景里。但后来因开发小组集体反对，才就此作罢。"《潜龙谍影》系列"的制作人——伟大的小岛秀夫先生，更是对这样的恶趣味乐此不疲。无论是"记忆卡读心术"还是众多在拍摄照片时出现的"幽灵"(幽灵正体其实是游戏开发者们的头像)，都可以体现出其傲视群雄的恶搞精神。不过这些半公开化的恶搞，虽然隐蔽，却不封闭，更用不着动用修改手段。而存在于DEBUG ROM中的恶搞则不同，因为DEBUG ROM本身就是被屏蔽掉的测试模式，若不利用修改，这个模式根本就无法出现。与公开的那部分游戏内容不同，由于是只针对内部开发人员使用的模式，自然也就不用避讳一些会被广大游戏购买者"嗤之以鼻"的"个人倾向"，甚至还会出现一些拿现实世界中真实存在的某些国家开涮的有趣文字。文字方面的恶搞并不是DEBUG ROM的主要部分，可以随意挑选包括被屏蔽的敌人在内的任何敌人进行战斗，可以随意穿梭于游戏中的任何一个时间段和场景，才是DEBUG ROM的真正乐趣。这种恶趣味的时空穿梭，有时候还会产生某些有趣的奇异画面。2002年某期《游戏机实用技术》上，就曾经介绍过PS游戏《永恒传说》的DEBUG ROM的使用方法和神奇之处。此外，《勇者斗恶龙Ⅶ》、《FF Ⅶ》、《FF Ⅷ》等很多游戏中都存在着隐藏的DEBUG ROM。感兴趣的玩家可以试着去尝试下这个正常以外的特殊游戏模式，也许您会发现——您的骨子里也拥有尚未爆发的恶搞潜质也说不定。



▲原来游戏一开始赛尔就已经出现了啊，只是潜藏在舞台幕后而已。

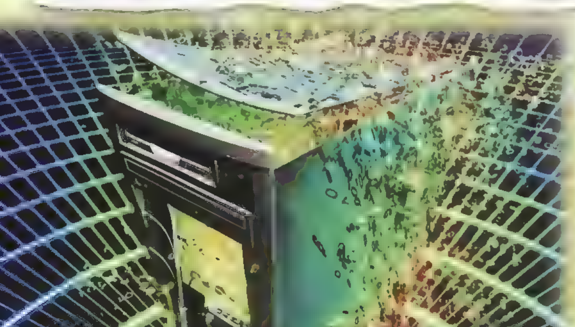
值得赞扬的是，恶趣味型修改者有时也会在"邪恶"之余，表现出些许具有"人性良知"的"正义"来。比如：通过修改补丁来美化一些因早期技术力不足而沦落成"丑小鸭"的游戏角色——也就是为游戏人物进行整容。就拿那部《FF Ⅶ》来说，其画面虽然在10年前曾经引起过社会性的轰动和赞美，但以今天玩家们"见多识广"的眼光来重新审视欣赏的话，那些3头身的角色和粗糙的人物贴图，就只能用"不堪入目"来形容了。不过没有关系！有"正义"的恶趣味者在，一切都可以得到基本圆满的解决！什么？您问为什么要用"基本圆满"这4个字，而不是直接用"圆满"两字吗？圆满就不要想了，您总不能要求"正义使者"们把PS硬件那理论上36万多边形/秒的3D机能所构成的大块头角色，打扮成如尤娜小姐那样我见犹怜吧？这种苛刻的要求与其要求恶搞者们去办到，不如直接写信给SE，请求他们对《FF Ⅶ》进行复刻更好。恶趣味者们所做的只是用战斗画面中那7头身的人物造型，去替换平时场景画面中3头身的人物造型而已。正因如此，一些没有战斗中形象的人物和NPC也就无法得到美化的优待。这已是修改者的能力所能达到的极限了。

恶趣味型修改者是绝对与众不同的一个类型，他们所针对的游戏类型一般都具有很大的随意性，并不单单地将修改目标固定到某款游戏上。他们在修改之前最先考虑的不是要去修改哪款游戏，而是手头的修改设备能去修改哪款游戏。总之，只要恶趣味者高兴，任何一个硬件上的游戏都可能成为他们的恶搞对象。如《CS》中手雷变成可乐罐这样的无用补丁，正是他们心意所至时的无聊成果。总结他们的乐趣，其实既不在于游戏，也不在于修改，而是以游戏为根基，以修改为主体，所打造出的那种另类的成就感和自豪感。

另外，恶趣味者们往往会把自己的各种修改成果诏告天下，并摆出一付让"贩夫走卒"都去恶搞一下的架势。这也说明，恶趣味修改者在自我满足心理的基础上，还拥有一丝"哗众取宠"的"邪恶"心态。







后记

游戏的修改，就像是一把双刃的利剑。一方面用作弊产生的实际效果给游戏者带来了各种本不属于自己的实惠，同时也将一种对作弊的依赖性植入了一部分玩家的心里。如何正确地使用各种修改工具，一直以来都是各路"灵台清明"的智者所探讨的问题。其实笔者认为，没有什么所谓的正确与否，玩家的心态决定一切。如果单从乐趣的角度出发去思考的话，把游戏修改本身也看作是一种充满了乐趣的游戏，也是可以说得通的——正所谓"存在即合理"。古训有云："开卷有益"，这个道理并不一定仅适用于读书。因为就笔者所知，很多游戏修改爱好者最后都走上了游戏程序设计之路。本文无意为各路游戏修改者进行开脱或歌功颂德，只是以笔者所知、笔者所想，由感而发的一篇胡言乱语。仅此而已。





庇护罪恶的雨伞

充满血腥的安布雷拉公司断代史

特稿 FEATURED ARTICLE

表面上是生产医疗用品和治病救人的药品的国际性生物制药公司，背地里却在研究拥有大规模杀伤力的可怕病毒。自从《生化危机》问世以来，安布雷拉，这家在游戏世界中虚拟出来的、充满神秘感的企业就一直作为幕后的邪恶势力始终存在着，它所犯下的累累罪行已经远远超过令人发指的程度。就在今天，伴随着勇士们的不断努力以及其内部严重腐朽混乱的管理制度，这个在昔日呼风唤雨的瘟疫帝国开始土崩瓦解了。而面对这样一个事实，我们不应该忘记它曾经对人类文明所造成的破坏恶行。现在，就让我们一起重温那一段段充满血污和阴暗的历史。

文 炎骑士 美编 NINA

血污与罪恶的起源《生化危机0》

故事梗概

时光倒流至游戏世界中的1998年。

地点，美国，阿克雷山区。

为了调查近一段时间频繁发生的游客遇害事件，以执行特殊救援与作战任务而成立的浣熊市警察局S.T.A.R.S.小队Bravo分队开始了行动。然而，伴随着一系列的离奇事件的发生以及未知恐怖生物的出现，这支训练有素的精锐部队与总部失去了联系……

虽然《生化危机0》并不是整个系列的第一部作品，但毫无疑问，作为系列的前传，这款游戏之所以能够被开发出来，完全归功于系列以往作品的畅销以及在广大玩家心目中所树立起来的良好口碑。

通过这部前传，我们终于得以弄清楚一个问题：如此一家超级企业为何会突然发生病毒泄漏事故。罪恶源于权力和欲望，而权力和欲望又往往驱使人们去铤而走险。早年，三位科学家为了能够更好地进行研究而创立了安布雷拉公司，却在随后的权力斗争以及为了不可告人的研究项目而走向了分化和毁灭。詹姆斯·马科斯为了能够在始祖病毒的研究领域彻底超越曾经的昔日的同伴，不惜大肆进行国际公约中明令禁止的人体试验。就在马科斯陷入对病毒研究几近痴狂的时候，同样被利欲夺取心智的斯宾塞指使威斯克和威廉杀死了他。而借助水蛭女王的力量获得重生的马科斯更是理所应当地对安布雷拉进行疯狂的复仇。而最初的病毒泄漏，显然与这延续了十余年的阴谋和复仇是分不开的。

通过马科斯对安布雷拉的复仇，让整个阴谋的真相逐渐浮出了水面。同时，也从一个侧面告诉大家，一个由野心家和科学狂人所创立的组织，其本质将会是何等肮脏。



谁也不会相信，一个手无缚鸡之力的女孩子能够在这场就算被超人遇上也会畏惧三分的恐怖事故中生还，但这的确是事实。瑞贝卡·查姆柏丝，以医疗救护工作为己任的年轻警员，在队友先后遇难的情况下与一个死刑犯相互帮助着逃出了病毒肆虐的魔窟。而后者的非凡经历更是永远也无法考证的谜。比利·科恩，我们真心希望他能够活得自由自在，不要在像游戏结局自言自语的那样成为一个徘徊在森林里的丧尸。

《生化危机》大事年表

1967年

11月

●奥斯威尔·E·斯宾塞(Ozwell E. Spencer)、詹姆斯·马科斯(James Marcus)以及爱德华·亚西福特(Edward Ashford)三人合作从女王蚁的基因中成功提取了能够使生物基因变异的始祖病毒。

●在斯宾塞的重金聘请下，著名建筑大师乔治·特雷沃(George Trevor)在位于浣熊市市郊的阿克雷(Arkray)山区密林中完成了结构独特的别墅，即阿克雷研究所。

12月

●为了保守阿克雷研究所的全部秘密，乔治·特雷沃一家被斯宾塞诱骗入犹如迷宫般的研究所中，并最终惨死在这里。

1968年

●斯宾塞等三人为了能够继续见不得人的研究项目，以生物医学、化学制药为理由创立了安布雷拉公司。

7月

●爱德华·亚西福特在研究始祖病毒的过程中意外遭到感染，随后死去，他的儿子亚历山大·亚西福特(Alexander Ashford)接管了他的家族以及在安布雷拉公司的全部权力。

8月

●同样位于阿克雷山区的安布雷拉干部训练所建成并投入使用，马科斯担任第一任所长。

1969年

2月

●亚历山大开始建造属于他自己的南极研究基地，并将自己的秘密研究计划冠名为"代号：维罗尼卡"。

11月

●亚历山大的南极基地基本建成。

1971年

●"代号：维罗尼卡"计划取得成功，采用人工受精方式制造的双胞胎兄妹——阿尔弗雷德·亚西福特(Alfred Ashford)和阿莱克西亚·亚西福特(Alexia Ashford)诞生。

1977年

●阿尔伯特·威斯克(Albert Wesker)和威廉·柏肯(William Birkin)作为候补干部被派往阿克雷干部训练所接受训练。

1978年

1月

●基于始祖病毒，马科斯成功开发出了T病毒。

7月

●干部训练所被关闭，威斯克与威廉被派往阿克雷研究所从事T病毒的研究工作，而作为T病毒缔造者的马科斯则单独留在干部训练所进行独立的研究。

水蛭



游戏中出现的这种体长超过20厘米的水蛭是马科斯生前培育的特殊品种，由于植入了始祖病毒的基因，所以这种超级水蛭具有极强的攻击性。而其身体上表面生长的眼状器官更是为其赋予了只有高等动物才拥有的丰富各种感觉功能。此外，这种水蛭喜欢群体活动，并且可以聚集到一起进行拟态组合，这种在通常生物学角度上看起来匪夷所思的能力更是让所有见到拟态组合体的人都会感到惊恐不已，因为它通常会显现出拥有马科斯所长外表的人形，也就是我们所遇到过的水蛭丧尸。

威斯克报告书节选Part.1

我第一次去那个地方，实在18岁的夏天，这已经是20年前的事了。直到现在，我仍然记得走下直升机时螺旋桨搅动起来的风的味道……

我们从直升机上一下来，管理干部训练所的所长就已经站在电梯前了。

我甚至连他的名字都不记得了。形式上并不重要，从那之后，阿克雷研究所就是我和柏肯的了。拥有掌管研究所的全部权力，那正式斯宾塞的意思。

……

跟我们两个打交道的任何人都会在最初的5秒中内变得火冒三丈。可出乎意料的是，那个所长没有任何反应。

……最后我才知道，那时候的我不过是在斯宾塞手心上跳舞的小丑，而所长才是真正理解斯宾塞意图的人。我太年轻了。

阴谋的发端 《生化危机》

故事梗概

为了寻找失去联系的Bravo分队，原本留守在警察局总部的S.T.A.R.S.特殊部队Alpha分队在随后不久也动身前往那个已经是人间地狱的恐怖山岗。但所有的队员都没有想到，带领他们前去执行这次任务的，正是来自安布雷拉的间谍，为人冷酷阴险的阿尔伯特·威斯克。而接下来，等待他们的将是同Bravo分队队友同样的悲惨命运。

作为系列的开山之作，《生化危机》绝对是当时家用游戏界的一个里程碑。相对逼真的声光效果以及CAPCOM刻意营造出的阴森恐怖气氛，每一个初次接触本作的玩家在遭遇外表狰狞的怪物时都会惊出一身冷汗。

为了在已经发生病毒泄漏事故的阿克雷研究所中采集到足够的生物兵器实战数据，威斯克不惜将这群毫不知情的年轻警员诱骗到危机四伏的别墅中充当怪物的殉葬品。也正是通过这款初始之作，广大玩家在面对各种怪物之余第一了解到作为罪恶之源而存在的安布雷拉公司的本来面目。而在这之前，这个世界观中的所有人仅仅了解到安布雷拉是一家从事生物医学研究以及医药生产的普通公司。在NGC平台复刻版的《生化危机》发售之际，我们还从CAPCOM官方公布的《威斯克报告书》中了解到这样一个信息：从事生物兵器研究在任何时候都是国际公约所明令禁止的，然而，作为预防对策，进行适当的反生物兵器研究却是被允许的。这种模糊的条例所带来的直接后果就是为达到目的不择手段的野心家提供了制造罪恶的借口和理由。斯宾塞如此，马科斯如此，作为后辈的威斯克更是如此。由此，整个《生化危机》的世界观无疑变得更加具有深度和具有层次，充满阴谋与复杂网络关系的人员组织结构和高度写实的世界观更是令玩家在深入游戏时增添了一成代入感。而这一切，在以往游戏作品中对世界观的刻画上绝对是鲜有的。

从PS版初代作品到NGC上的重新制作，我们才真正认识到威斯克才是真正可怕的敌人。也许，拥有摧毁一切的实力并不算真正意义上的可怕，而拥有随时制造阴谋和极深城府的人，才会真正令人毛骨悚然。显然，威斯克属于后者。



毫无疑问，克瑞斯与吉尔是贯穿系列游戏始终的、异质最坚定的反安布雷拉战士。这两位隶属S.T.A.R.S.特殊部队的"洋馆事件"幸存者在目睹身边战友接连惨死后以及逐步了解安布雷拉的秘密后，发誓要与这个彻头彻尾的恐怖组织战斗到底。在最新的《安布雷拉 生化危机年代记》中，两位战士始终冲在战斗的最前线，直到他们确信成功捣毁了安布雷拉的生化武器生产工厂那一刻为止。

吉尔·瓦伦蒂安

克里斯·雷德菲尔德

猎杀者



猎杀者是安布雷拉内部编号为MA-121的实用型量产生化武器。相比防御力极差的丧尸以及制造成本极高的暴君来说，猎杀者无疑是相当成功的。这种通过将人类基因同两栖类基因进行混合重组后再植入T病毒制造而成的生化武器活跃在系列游戏的多部作品当中。周身覆盖的鳞甲、锋利的前爪以及敏捷的行动让这种怪物成为了最好的街头杀手。大概每一个玩家最不希望看到的，就是自己操纵的角色被猎杀者的利爪枭首了。

威斯克报告书节选Part.2

如果开发生化武器的事情暴露在光天化日之下，安布雷拉将会遭到舆论和政府的双重压力。为了预防这种事情的发生，他们依靠自己所拥有的势力不断渗透到各个领域。而那个时候的我，也以S.T.A.R.S.队长的公开身分为他们工作，传送机密资料。

……

如果想更好的推销自己，无疑，我还需要一份颇具诚意的厚礼——Tyrant的实战数据。而S.T.A.R.S.仅剩下的五名成员，正好适合作为这样的实验品。

为了能够顺利脱离安布雷拉而转投到新的组织，让所有人认为我已经死了，这是最绝妙的注意。我给自己注射了一种拥有可以让自己陷入假死状态的病毒。当我重新活过来的时候，将会获得超人般的力量。

……

显示给了我最沉重的打击——Tyrant竟然被打倒了，我失去了献给新雇主的厚礼，以放弃作为人的代价而制定的完美计划也被彻底撕碎了。我发誓，我要将那些使我梦想破灭的人赶尽杀绝！

噩梦的延续

《生化危机2》

故事梗概

年轻的警校毕业生里昂·S·肯尼迪上任伊始，然而倒运透顶的他在上班的第一天居然就遇上了这个世界上数一数二的大麻烦。随处可见的丧尸和怪物、混乱不堪的城区以及隐藏在他背后的惊天大阴谋。与他遭遇相同的还有另外一个人，那就是身为S.T.A.R.S.特殊任务部队成员克里斯的亲妹妹——克莱尔·雷德菲尔德。为了找出事情的真相并设法逃离已经沦为地狱的浣熊市，两人开始了惊心动魄的历险。

随着游戏的深入，玩家可以在游戏中了解到，安布雷拉的势力在整个浣熊市无处不在。顽疾非一日所成，枯木非一时所致。安布雷拉之所以能够在浣熊市呼风唤雨，完全是因为来自政府内部滋生的腐败以及为追求片面经济利益而采取的放任政策。仅仅凭借能够在城市地下、特别是在警察局地下兴建规模如此庞大的生物研究基地，这样的事实已经足以令人触目惊心。就像人们说的那样，肌肤的腐烂是可以清除的，但深入骨髓的恶疾却是难以治愈。在政府受贿人员的庇护下，危及浣熊市安全的最大隐患得以在最为核心的城市地下动工兴建，身为安布雷拉内部资深工作人员的威斯克能够轻易混入象征着正义力量的警察精锐部队。这一切都可以足够说明问题了。

然而安布雷拉的所作所为并非仅限于此。将未经任何处理措施的、沾染有大量T病毒病原体的试验废弃物随意排放到城市地下排水系统中，这样的行为绝对是对所有生命的公开藐视。一个只知道毁灭生命和争夺权力欲望的组织，它对人类的文明能够作出的贡献将会是什么呢？



暴君

暴君是利用健康成年男子的身体为蓝本制造而成的超级生化武器。高大健壮的身躯、灵敏的身手以及恐怖的攻击力是暴君的最大特点。不过，这种令人望而生畏的怪物并不容易制造。原因很简单，绝大多数的普通人在受到T病毒感染后会在段时间内变成丧尸，只有那些极度强壮的超级巨汉才有可能适合作为暴君的制造原料。而找到如此适合制造暴君的个体的几率基本上只有一千万分之一。二代游戏中出现的那种身着军大衣的改良型暴君不仅在攻击力上得到提升，更是拥有强于早期型号的智力。

解除束缚的暴君



其实，两个年轻人本来可以相安无事地在自己的空间里无忧无虑地生活。但伴随着噩梦之夜的降临，这一切都改变了。安布雷拉一手织罗的浣熊市惨案令两人身陷其中，这段置身人间地狱的经历让两人毅然决然地拿起武器开始了对安布雷拉的讨伐，他们要为浣熊市那数十万无辜死去的冤魂报仇。

威斯克报告书节选Part.3

威廉太愚蠢了，他根本就不明白安布雷拉究竟有多么可怕。按照现在的态势，他们一定会杀死他，然后夺取G病毒。

……

我得到了一个令人振奋的情报——威廉的研究成果藏在他女儿随身佩戴的项链里。我将指派艾达寻找雪莉的踪迹。而已经是"死人"的我，应该在暗中行动。

虽然已经变成怪物的威廉最终还是败在了里昂和克莱尔的手上，但我还是如愿以偿的从它的尸体上得到了G病毒的样本。

1981年

7月

●年仅10岁的阿莱克西亚从名牌大学毕业，并接管了南极基地，担任研究所的主任研究员。

1982年

●阿莱克西亚将自己的父亲——亚历山大用于T-维罗尼卡病毒的活体试验，试验以失败告终，阿莱克西亚以及阿尔弗雷德对外公布"亚历山大神秘失踪"的消息。

4月

●年仅12岁的阿尔弗雷德成为了亚西福特家族第七代家主。

1983年

12月

●阿莱克西亚用自身进行T-维罗尼卡病毒的活体试验，随后进入为期长达15年的冬眠，并对外公布因意外感染病毒而死亡的假象。

●威斯克开始深入研究T病毒的二次感染特性，随[illegible]对斯宾塞真正目的的猜测和怀疑。

1988年

●在斯宾塞的指使下，威斯克与威廉暗杀了沉迷于研究的马科斯。同时，以威廉主导的超级生物兵器"暴君"的开发工作获得成功。

1991年

●安布雷拉通过贿赂的方式获得了在浣熊市地下建造大规模生物兵器[illegible]权力。

●位于欧洲的安布雷拉第六研究所开始了"复仇女神计划"。威廉开始转向对G病毒的研究，而威斯克则自愿调入情报部门工作。

1993年

●安布雷拉在早年收买了浣熊市市长迈克尔·沃伦(Michael Warren)的基础之上，又成功收买了警察局长布莱恩·艾隆斯(Brian Irons)。

●威廉将G病毒的研究工作全部转移到浣熊市地下研究所，并与布莱恩·艾隆斯达成了秘密协议。

●阿尔弗莱德从英国某大学毕业，并就任南极研究所所长以及位于南美洲洛克福特岛基地的所长。洛克福特岛上建成了专门针对处理生化泄露事件的军事训练所。

1994年

●约翰(John)被从芝加哥研究所抽调入阿克雷研究所，接替威廉的所长职务。

●阿尔弗雷德在洛克福特岛建成了私人别墅和专门的刑务所。

1996年

●浣熊市警察局成立了特殊作战部队S.T.A.R.S.，威斯克作为安布雷拉派来的卧底担任这支部队的队长。

●[illegible]在洛克福特岛开始接受专门[illegible]

1998年

5月

●位于浣熊市市郊的安布雷拉废物处理厂开始向流经城区的下水道内肆意排放未经处理的病毒污染物。

●阿克雷研究所发生大规模病毒泄漏事故，整个研究所被彻底废弃。

●已经关闭的阿克雷干部训练所内开始出现疑似是马科斯博士的身影。

●有人目击到被遗弃在河床上的年轻女尸，尸体表面有被犬科动物啃食的痕迹。

7月

●阿克雷山区连续发生多起游客遇害及失踪事件，S.T.A.R.S.部队的Bravo分队被派往事发地点进行调查和搜救工作。

●安布雷拉先后向阿克雷干部训练所派遣了两批调查部队，第一批调查部队在到达事发地点后被失控的生物兵器全部消灭。

●Bravo分队搭乘的直升机在行动途中发生[illegible]，并迫降在事发地点附近。

●[illegible]参与执行任务的Bravo小队成员瑞贝卡·查姆柏丝(Rebecca Chambers)与被指控谋杀23名队友的前海军陆战队队员比利·科恩(Billy Coen)相遇。

●Bravo分队成员误入发生病毒泄漏事故的干部训练所，在损失惨重的前提下对训练所进行了彻底调查，训练所被彻底破坏。威斯克在训练所爆炸之前与U.B.C.S.指挥官谢尔盖·弗拉基米尔(Sergei Vladimir)发生遭遇战。

●为了搜索失去联络的Bravo分队，留守的S.T.A.R.S.部队Alpha分队出动。

●在遭到生物兵器的袭击后，Alpha分队残存队员开始对阿克雷研究所进行调查。

●[illegible]分队队长恩里克·马里尼(Enrico Marini)[illegible]发现了威斯克的真实身份后被威斯克杀害。

●发生病毒泄漏事故的阿克雷研究所被引爆，前往执行任务的S.T.A.R.S.部队仅有5名成员生还。

●死而复生的威斯克杀死了女性试验体丽莎(Lisa Trevor)，并在爆炸前一刻逃离了研究所。

8月

●了解到G病毒存在以及安布雷拉公司阴谋的S.T.A.R.S.成员克里斯·雷德菲尔德(Chris Redfield)决定前往欧洲继续调查。

9月

●通过吞食下水道污染物而感染T病毒的老鼠将超级瘟疫在整个浣熊市传播开来，报纸上开始接连出现吃人事件的报道。

●威廉完成了G病毒的全部开发工作。

●浣熊市全部警力在有如潮水般的猛烈攻[illegible]下彻底崩溃，警察局长布莱恩变得[illegible]底里，市长则扔下女儿在军队的掩护下独自[illegible]。

●[illegible]布雷拉旗下直属的U.B.C.S.部队以拯救幸存市民为借口[illegible]浣熊市开始了针对[illegible]生物兵器的[illegible]数据收集工作。

●前来浣熊市警察局报到的新任警察里昂·S·肯尼迪(Leon S. Kennendy)与为了寻找哥哥的克莱尔·雷德菲尔德(Claire Redfield)相遇。

摄魂曲的休止符《生化危机3》

故事梗概

吉尔·瓦伦蒂安，"洋馆事件"中为数不多的几位幸存者之一。同时，她也是具有高度责任感和正义感的优秀警员。在目睹了多名朝夕相处的同伴惨死以及认识到安布雷拉公司的本质之后，她毅然决然地决定留在浣熊市进行最彻底的调查。

对内，安布雷拉采取了等级森严的管理措施以及极端残酷的惩罚手段；对外，安布雷拉企图通过一切常人意想不到的方法来掩盖其犯下的累累罪行。在《生化危机3》游戏中，我们可以得到一份条例详细的废物处理厂警备条例，其内容如下：

******

---关于废弃物处理工厂的警备

由于本处理厂是由废弃的工厂改建而来的，因而在一般情况下不会有平民闯入。不过，一旦有平民误入厂区，就要立即射杀。如果对方示意投降，那么便可以将其俘虏，并送至研究所充当活体试验样品。

---机器警备系统---

处理厂内部拥有严格的防疫管理系统。当处理间和分解池被检测出受到污染，那么厂区内就会进行自动封锁。若按照手册进行正确处理致使污染消除，那么封锁就会得到解除。但是，如果全部设施遭到封锁且污染严重超标，那么所有厂内员工则需要原地等待指示。若有人员擅自离开厂区，将一律遭到射杀。

******

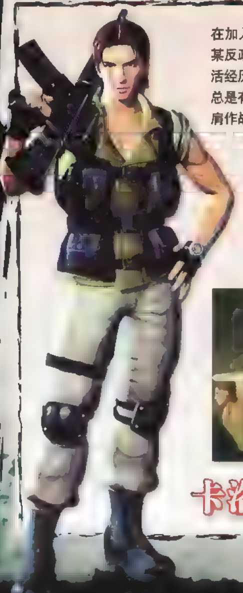
此外，以拯救病毒泄漏区域市民为名义而派出的特别作战部队U.B.C.S.，其本质更是以雇佣兵成员的生命为代价换取生物兵器实战数据的牺牲品。当作为U.B.C.S.成员的卡洛斯在与吉尔相遇后，毫不知情的卡洛斯居然对吉尔说自己所在的部队是以拯救难民为己任的救援部队。事已至此，所有人都应该清楚地认识到，安布雷拉肆意践踏人命的行为已经到了无以复加的程度。虽然在浣熊市危机事件的结尾，获悉事态严重性的美军为了阻止恐怖病毒的蔓延而动用核武器摧毁了这座城市，但只要安布雷拉存在，那么另一个同样的悲剧就仍然有可能重演。

暴君作为一种超级生化武器，虽然拥有强健的体魄和恐怖的攻击力，但由于受到T病毒的影响，其智力已经下降到了非常低的水平。为了能够更好地执行所赋予的任务，安布雷拉专门将一种称作"复仇女神"的寄生生物植入了制造中的暴君体内，其结果就是追踪者。完成形态的追踪者在智力上要比普通的暴君高上许多，可以操纵许多人类武器，并且由于寄生体的作用，在自身受到伤害的情况下还可以进行快速自我修复。当追踪者受到攻击并受重伤的情况下，它就会在寄生体的作用下发生[illegible]

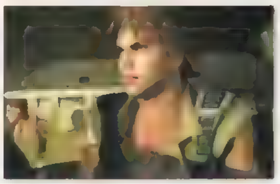




追踪者



在加入U.B.C.S.部队之前，卡洛斯一度是南美某反政府抵抗组织的雇佣兵。曾经在游击队的生活经历让这个拥有印度血统的小伙子在常人眼里总是有点过于自我主义和轻浮自大。在与吉尔并肩作战后，他逐渐变得成熟和理智，更了解到原本的雇主，安布雷拉的本来面目。虽然多年的雇佣兵生活不能令他立刻坚定地站在反安布雷拉的阵营当中，但至少他要向所有人证明：从今以后再也不会听命与罪恶组织的摆布，他要用自己的力量顽强地战斗并活下去。



卡洛斯·奥利维拉

威斯克报告书节选Part.4

病毒蔓延的速度简直惊人，市民纷纷变成了丧尸，浣熊市已经成为了一座死城。

安布雷拉居然想趁乱收集实战数据。那种被称作"Nemesis"的新型生化武器居然也被投入浣熊市，它的目标是S.T.A.R.S.的幸存者吉尔。我必须尽快赶去收集Nemesis的第一手资料才行，我的机会来了。

……

美国政府为了掩盖事情的真相并防止病毒进一步蔓延，下令用核武器扫平浣熊市。这也许是最好的善后措施吧。

克莱尔为了寻找哥哥而去了欧洲；里昂则加入了反安布雷拉的地下组织。而雪莉，她现在已经落到了我的手上。威廉的女儿身上一定隐藏着更大的秘密……

对亲情的亵渎《生化危机 代号维罗尼卡》

故事梗概

为了深入了解安布雷拉的秘密，克莱尔独自一人潜入了位于法国巴黎的安布雷拉分支机构。不幸的是，她在这里被发现并逮捕，而随后的经历更是对噩梦的重温……。

为了达到自己的目的不惜一切代价，这几乎是所有疯子和狂人所共有的特点。然而，能够想亚历山大·亚西福特做的这样绝的，恐怕世界上没有几个人。为了重新夺回家族在安布雷拉昔日的地位，亚历山大不惜利用自己家族的遗传基因进行优化改良。而随后，他的这一计划也得以成功实现。名为阿莱克西亚和阿尔弗雷德的孪生兄妹被顺利制造出来。只是，这对兄妹是地地道道的恶魔！

除了对大背景下的故事进行延续性质的描写。《维罗尼卡》中另一层着重刻画的无疑是两对兄妹——克里斯与克莱尔、阿莱克西亚与阿尔弗雷德。前一对兄妹可以在亲情的感召下即使远隔千山万水也能彼此心灵相通；而后一对兄妹虽然是基因经过高度优化改良的优等人种，但在欲望和权力的驱使下，已经变成心灵极度扭曲的狂人和变态：身为天才的阿莱克西亚不仅残忍地将自己的父亲亚历山大作为生物兵器的试验品，更是将自己的孪生哥哥视作奴仆一样的存在。更重要的是，由这样一个充满了心灵扭曲的家族所领导的安布雷拉分支，将会做出多么可怕的事情来。

原本就是丑陋不堪的肮脏事物，无论用多么高明的手段粉饰自己，其腐朽的本质仍然将会彻底暴露在阳光之下。亚西福特家族的彻底覆灭，也在暗示着，安布雷拉的末日已经不远了。



史蒂夫·巴恩塞德

十七岁，是人生的花季，每个人在这个时期都会拥有无数美好的梦想。但是对于史蒂夫·巴恩塞德，这一切却统统都被剥夺了。被拆散的家庭、恐怖的瘟疫以及一连串砸在他身体和心灵上的打击，史蒂夫过早地被拖上了死尸遍地的修罗场。在万般无奈之下杀死早已变成丧尸的父亲后，史蒂夫内心的伤口更是难以愈合。然而，安布雷拉在毁掉史蒂夫的生活之后，又将这个无辜的年轻人变成了怪物。渴望以死亡的方式得到解脱的史蒂夫还不知道，他早已成为野心家争夺的猎物。



阿莱克西亚变异体

通过长年的冬眠而成功获得与T-维罗尼卡病毒共生，这样的结果令这位曾经被誉为天才少女的阿莱克西亚变成了不折不扣的超级怪物。在游戏的后期，彻底变异为怪物的阿莱克西亚拥有极端恐怖的实力，不仅普通武器的攻击无法直接对其造成有效伤害，凭借T-维罗尼卡病毒赋予的顽强生命力，它可以在遭到极大伤害后由一种形态转化为另一种形态。

威斯克报告书节选Part.5

"10岁"、"出身名门"、"女性"，威廉绝不能容忍。

对于柏肯来说，以16岁的年纪成为主任研究员这一事实是十分令他自豪的。但现在这个小女孩让柏肯第一次尝到败北的滋味了。

在南极的阿莱克西亚死了。死因是由于发生病毒感染事故。阿莱克西亚此时才12岁，从事如此危险的工作，这对她的确不太适合，她太年轻了。听传言说，阿莱克西亚当初的计划是通过对自己注射病毒进行试验。但不管传言是否属实，这样的做法的确太危险了，这种猜测太不现实。

……柏肯终于回到了以往的状态。但即便如此，在他面前提起阿莱克西亚也绝对是禁忌。

就连我准备去搞一些T-维罗尼卡病毒样本的想法也遭到了他的强烈反对。他的自尊心实在太强了。

结局

在新近发售的《生化危机 安布雷拉历代记》中，我们可以在"安布雷拉终焉"的剧本中了解到安布雷拉的结局。位于俄罗斯境内的安布雷拉生化工厂在顷刻间土崩瓦解了。与以往不同的是，这一次，我们的主人公不再是孤军奋战，意识到安布雷拉的所作所为已经对全人类构成了威胁后，由多个国家联合组成的特种部队在全世界范围内对安布雷拉展开了毁灭性的扫荡式打击。也许，我们在游戏中所接触到的只是遭到打击的其中一个支部。但这已经可以证明，安布雷拉——这个为害人间的毒瘤已经开始被逐步分解切除。不过，我们仍然不能掉以轻心。因为威斯克这个更加令人恐惧的阴险杀手还没有真正被消灭，他所效力的神秘组织完全可以被视作是安布雷拉的翻版。只要这样的寄生虫没有被清除干净，危机的警报就永远不会被解除。而明天，我们的主角又将踏上新的征途。BIOHAZARD，我们希望这是最后一次。

●安布雷拉向彻底陷入混乱的浣熊市投下了新型生物兵器——追踪者以及六只改良型暴君。前者的目标是S.T.A.R.S.全体幸存成员，而后者的任务则是夺取威廉博士的研究成果——G病毒。

●里昂与克莱尔带着威廉的女儿雪莉逃出了浣熊市，美军开始介入

●已经背叛安布雷拉的威斯克和所属安布雷拉特殊任务部队队员的汉克分别成功回收了G病毒样本。

●浣熊市地下研究所被彻底摧毁。

10月

●美国政府为了阻止病毒扩散，动用核武器将整个浣熊市从地图上彻底抹去。

12月

●潜入安布雷拉巴黎研究所的克莱尔被捕获。

●卡莱尔被送往洛克福特岛关押。随后威斯克率领武装人员对小岛发动袭击，隐藏在小岛研究所内的T病毒开始泄漏。

●从小岛监狱中脱身的克莱尔通过Email向里昂求救，克里斯得到里昂的消息前往洛克福特岛营救克莱尔。

●克里斯与威斯克再度相遇

●在南极基地研究所冬眠的阿莱克西亚苏醒过来，阿尔弗雷德在妹妹苏醒的同一时刻死去。

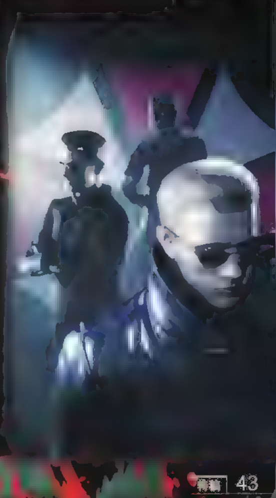
●克里斯与克莱尔在南极基地相见，并联手击败了阿莱克西亚，随后二人逃离了即将爆炸的基地。威斯克带着体内存在T-维罗尼卡病毒的史蒂夫从南极基地脱身。

2003年

2月

●在得到准确情报的前提下，以克里斯和吉尔为首的多国联合调查部队开始对位于俄罗斯境内的安布雷拉生化工厂展开了清扫作战，并最终取得胜利。同一时刻，威斯克也秘密潜入生化工厂的地下基地，在战胜了变异的谢尔盖·弗拉基米尔后夺取基地的全部生化兵器研究数据。

注：由于《枪下游魂》以及《逃出生天》等系列作品的剧情部分在整个"《生化危机》系列"中所占的比例十分有限，因此在此表中省略不提。



游戏立方 GAME³

Vol. 137

责任编辑 ACE飞行员　Email Game3@ucg.com.cn

过去"多边共享"做过许多某某10大、20大等小专题，受到了许多读者的欢迎。通过这些专题，我们不但获得了乐趣，更重要的是丰富了游戏知识。本以为这样的专题已经是山穷水尽，怎知道这大千世界蕴藏着无数的宝藏。本次栏目主打内容就有由Levelup提供又一全新10大专题。说实话，这个专题涉及到的诸多内容都是我闻所未闻的，所以算是大开眼界了。特别是位居No.5的《风云默示录》居然可以卖到10000美元以上，SNK算是睡着了都能笑醒了。想想现在以光盘为载体的游戏，它们的收藏价值就远远不及当年的那些卡带。如果你期望自己的游戏日后能增值的话，还是投资限定版比较好。

多边共享区 ENTER THE GAME

风靡日本的虚拟偶像初音ミク

纱迦 提供



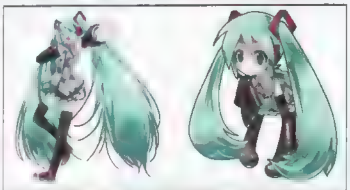
如果你经常泡在网上的话，一定听说过初音ミク这个名字。这位初音ミク小姐近来大红大紫，相关MV、图片乃至同人志层出不穷，她究竟是何方神圣呢？

其实初音ミク并不是真人，她仅仅是存在于一款音乐制作软件里的虚拟歌手。这款软件名为《VOCALOID2》，由YAMAHA于今年8月31日在日本推出，售价为15750日元。初音ミク的原声是藤田咲，使用者只需往软件中输入曲谱和歌词，就能做出由初音ミク主唱的歌曲，还能自由编辑各种演唱效果。

此类软件过去只有专业人士才会感兴趣，一般来说销量上四位数即为大卖，而在初音ミク的无边萌力之下《VOCALOID2》居然已卖出近4000套，令制作方大呼"不可思议"。尽管销量和普通游戏比起来不算夸张，但日本大大小小的影像交流网站已将初音ミク的人气炒至爆棚。在著名网站ニコニコ上，初音ミク的相关视频长期占据排行榜前列，可视为经典的作品比比皆是。

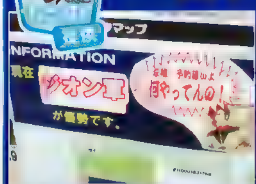
如今初音ミク已经成为超越网络的存在。以《魔界战记》等作品闻名的日本一公司日前宣布，该公司的PS2新作《鸟之星》(トリノホシ～Aerial Planet～)的主题曲将由初音ミク演唱，该作品将由明年2月问世。而初音ミク更作为特邀嘉宾出现在PS3人气游戏《多罗电视台》11月16日的节目中，看来即使是旗下拥有丰富音乐资源的SONY，也盯上了初音ミク这块金字招牌啊！

面对如此大好的形势，YAMAHA自然不会坐失良机。初音ミク的接班人镜音リン已在秘密培养中，预计将于12月登场。镜音リン的原声是下田麻美，她曾为NBGI游戏《偶像大师》中的双海真美、双海亚美配音。在玩家群中有着"十胜"之名的她现在就已经有着不俗的人气，看来新作大卖已经是板上钉钉的事了。



初音ミク　身高：158cm
体重：42kg　曲风：Idol Pops/Dance系Pops

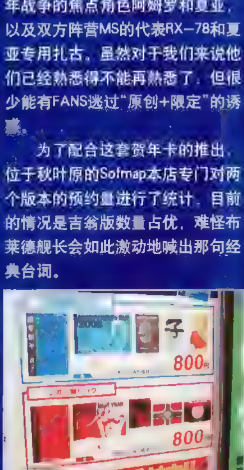
贺年卡上的战争



▲左舷预约量太薄弱，都在干什么呢！

过年送贺年卡对于我们来说是再平常不过的事情了，不过对于商家来说却是每年都要经历的一次大事，尤其在贺卡盛行的日本，激烈程度绝对是名副其实的"商战"。《高达》这一日本国民级动画已经渗透到日常生活的方方面面了，贺年卡同样不会缺少这些熟悉的面孔。日本著名的ACG周边店Sofmap今年特别请来原画师设计了一套高达题材贺年卡，并以限定版的形式预约发售。这套贺年卡分为连邦版与吉翁版，每个版本共有5张，题材正是一年战争的焦点角色阿姆罗和夏亚，以及双方阵营MS的代表RX-78和夏亚专用扎古。虽然对于我们来说他们已经熟悉得不能再熟悉了，但很少能有FANS逃过"原创+限定"的诱惑。

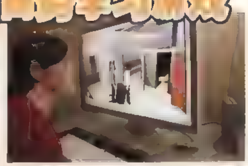
为了配合这套贺年卡的推出，位于秋叶原的Sofmap本店专门对两个版本的预约量进行了统计，目前的情况是吉翁版数量占优，难怪布莱德舰长会如此激动地喊出那句经典台词。



▲你会选择哪个版本呢？

IBM推出商务学习游戏

IBM于11月6日宣布推出一款独特的学习用游戏，其目的是让大学生和年轻的教授学习商务和IT技术，这款游戏叫做《Innov8》，目前已经向全球数千家大学免费提供。《Innov8》是属于"严肃游戏"(Serious Game)的一种，所谓严肃游戏就是用于教育和培训的工具型游戏，很多企业和大学都在用严肃游戏来学习。据预测，到2012年，全球500强企业中，将会有100到135家采用严肃游戏用于培训。IT团队与商业管理层的沟通问题在很多企业中都很明显，而《Innov8》就是让双方进行沟通的桥梁。这款游戏其实就是将MBA课程中的案例分析型课程转化为游戏环境，在游戏中创造一个真实而动态的商业环境，用贴近现实的案例环境让参与者了解技术和相关的商业决策对企业发展的影响，



▲游戏氛围与PS3的《HOME》有点相似。

并且了解到整个商业运作的流程、在哪个环节存在瓶颈等等，并且可以在新技术真正投入应用前，通过该游戏模拟其可能的效果。这款游戏的设计创意是在IBM赞助的杜克大学和北卡罗莱纳大学的一次毕业生竞赛中出现的，可作为商业流程管理、公司战略和IT管理等课程的教具。《Innov8》是IBM"学术运动"计划的一部分，其目的是通过各种新形态的教育技术辅助大学教育，参与该计划的学校可以免费使用IBM的软件，购买硬件、参与培训和课程开发也享有折扣。目前已经有2000所学校加入该计划。

levelup.cn 提供

世界上最昂贵的10款电子游戏

对于很多游戏玩家来说，可能你很清楚有哪些游戏好玩，但不一定知道目前世界上最贵的是哪几款游戏。由于有一定的年份外加有些游戏的拷贝很少也就开始变得弥足珍稀。下面带领大家一起来看看到底什么样的游戏居然能值上10000美元呢？

No.10 Blockbuster世界电子游戏锦标赛II专用卡带(MD)

拷贝生产数：未知　估价：2000美元以上



关于这款游戏的信息并不多，但这款游戏的确相当的珍贵。目前全世界确定的现存数量不到5部。这款游戏是1995年Blockbuster公司为了自己组织的第二届电子游戏锦标赛制作的特殊MD游戏卡带，卡带中有游戏比赛的专用游戏。这款游戏当时的发行公司规定这些卡带需要在比赛之后就立即销毁，但显然并不是每家店都照着做的。于是就有了如今的这些珍稀版本，最近的一次成交价为2068美元。

No.9 创世纪：逃出加西山

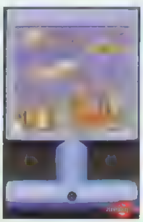
拷贝生产数：未知　估价：2500美元以上



尽管据当时的记录来看这款游戏的产量并不小，但目前全世界也只发现过几款还留存的拷贝。这款游戏目前还有着世界上最昂贵的PC游戏称号，没错，它并不是一款家用游戏机的游戏，而是一款地道的PC游戏，对应的是VIC-20电脑。尽管在小编看来这更像是一盒磁带。

No.8 空袭(雅达利2600)

拷贝生产数：未知　估价：3000美元以上



这款游戏是由MenAvision发行的，这家公司总共也只发售了一款游戏。目前全世界已知的保有数量不超过5份。游戏玩起来是一款标准的射击游戏。看起来就像是《太空侵略者》的克隆版，雅达利2600上面有很多奇形怪状的卡带，这款空袭也是其中之一。它有着蓝色的外壳，上方还有一个方便插拔的手把。这款游戏的产量不确定，但的确非常的稀有。

No.7 波士顿先生

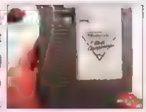
拷贝生产数：未知　估价：3000美元以上



这款游戏的对应主机也是很多人并不认识的东西——Vectrex。由西部技术公司推出的8位家用游戏机，和其他的游戏机需要连接电视不同，这款游戏机自带可以显示矢量画面的显示器。一家啤酒公司向游戏公司定制了这款特别的游戏限定版。这一版本的《大清扫》游戏的卡带上将会贴有波士顿先生的商标。目前已知的游戏拷贝数量为三份。

No.6 任天堂世界锦标赛专用卡带(FC)

拷贝生产数：90　估价：5000美元以上



任天堂世界锦标赛是一项真正的游戏竞赛，比赛共分三个年龄段，8个回合，最早一届举办于1990年。比赛还分多个地区举行，而这款卡带就是这次比赛的官方比赛用卡带。卡带的比赛项目规定为6分21秒内完成，得分多者胜出。游戏的项目包括三个迷你游戏，第一个是在马里奥的世界里收集50枚金币。第二个是赛车游戏玩家必须跑完整个赛程。最后是俄罗斯方块。比赛还有严格的积分系统，游戏结束玩家的总分等于"马里奥金币+赛车分数x10+俄罗斯方块x25"。最后的赢家将得到这盘珍贵的卡带。

No.5 风云默示录(PAL版)

拷贝生产数：12份以下　估价：10000美元以上



它本身是NEO GEO的一款格斗游戏卡带。但是由于产量出奇的少，自然游戏也变成了众多疯狂级玩家的必争之物。实际上这款游戏的其他版本还是相当常见的，但是唯独PAL制的版本非常的少见。据称这款游戏的PAL制版本只生产了12份就撤销了，其中有8份还被厂家回收到日本重新包装了。最近一次这款游戏的拍卖价是1万2千5百美元。

No.4 任天堂校园挑战SFC版

拷贝生产数：未知　估价：10000美元以上



任天堂校园挑战赛和前面的两个挑战赛卡带一样都是特殊的比赛用卡。任天堂在全美和欧洲举办校园游戏挑战赛，这款卡带包括几个竞技游戏的项目：《F-ZERO赛车》、《飞行之翼》和《超级马里奥世界》。本来这款卡带一直被认为是已经失传的谜之卡带。但是到了2006年，游戏收藏界终于拨云见日，有几位玩家终于找到了这款非常稀有的卡带。这款游戏卡带自带有和SFC同样的PCB主板，有8个不同的开关可以为游戏设置不同的难度和设定。那么到底游戏有多少件呢？告诉你，全世界只有2份。

No.3 任天堂校园挑战赛FC版

拷贝生产数：未知　估价：10000美元以上

关于这款游戏的情况可谓少的可怜，甚至我们都找不到一张照片。游戏卡带中包括的三个竞技游戏是：《超级马里奥3》、《马里奥医生》和《弹珠台》。目前确定的现存数量是1份。

No.2 任天堂Powerfest 94

拷贝生产数：未知　估价：10000美元以上



任天堂的所谓Powerfest游戏节从1994年开始也在美国举办挑战赛了。来自全美国的选手齐聚圣地亚哥去竞争游戏王者的地位。目前那次比赛所使用的卡带全世界也只剩下了一份。Powerfest大赛的举办是因为任天堂希望在美国复制世界游戏挑战赛的成功经验而举办的地区性游戏比赛。由于这次任天堂并没有向各大零售商发放卡带，所以甚至很多人都不知道这盘卡带的存在。



No.1 《1990任天堂世界锦标赛》FC金版

拷贝生产数：26　估价：10000美元以上

毫无疑问这款卡带是全世界游戏收藏迷们疯狂追逐的尤物。除了它本身是比赛用的限定版之外，卡带上的游戏玩起来也很有趣，并且背后还有着其他游戏没有的故事。

它和普通的灰色游戏卡带有着不同的金色外壳，而且只有当年比赛的优胜者才会拥有这款卡带，总共的数量是26份。尽管从数量上看还是不少，但随着时间的流逝，很多的金卡已经不知所终。很多收藏者会循着当年的优胜者档案来搜集这些卡带，目前确定的现存卡带是6份。但故事并没有结束，2007年的4月17日，一位粗心的父亲在清理孩子的游戏玩具时，一次性的卖出了24盘卡。其中就包括一盘这款珍贵的金卡。随后很多网上的玩家都声称用5000美元的价格买到了这盘卡，但由于这样自称的人太多，所以那盘卡带的真正归属也就成谜了。

这盘金卡现在到底值多少钱已经很难判断，但对于无数狂热收藏爱好者来说，10000美元显然已经是大大地低估了它的价值了。



硬件 HARDWARE

@ 最近想买一台PS3，但看到论坛上很多玩家反映60GB的港版存在不读盘的现象，请问这到底是怎么回事？港版和日版哪个更好，如果日版好的话，什么价位算是比较合理的？[zhangyi]

你在网上所看到的60GB港版PS3不读盘现象目前官方并没有给出明确的解释，目前只是玩家之间猜测可能是由于光驱本身的原因或固件更新后发生硬件冲突所致。而至于港版和日版的优劣也是“仁者见仁，智者见智”，不过目前对国内的玩家来说，港版相对于日版的优势在于如果是通过正规渠道购买，可以在出现问题后拥有官方的售后保障服务，价格方面根据晴天从编辑部所在地了解的价格，目前60GB的日版PS3价格在3300元左右，不久前推出的40GB港版在3000元左右。

@ 请问一下PSP开机时，按R键进入的恢复模式中每个选项都是什么含义？它们到底有什么作用以及如何设置呢？[左马介]

现在我们就以3.71M33的恢复系统为例，为你讲解恢复模式中每个选项的含义以及作用（以下Enable表示开启，Disable表示关闭）：

3.71M33恢复系统构架

Toggle USB

通过USB线连接电脑，和XMB界面中“USB Connection”的作用相同。

Configuration

└Skip Sony logo (Enable/Disable)

跳过开机后出现的“Sony Computer Entertainment”的LOGO，视情况开启

└Hide folder icons (Enable/Disable)

隐藏破损文件的图标，推荐开启

└Game folder homebrew (1.50 Kernel/3.XX Kernel)

设定存放自制程序的文件夹，例如设置为“1.50 Kernel”就必须在PSP的根目录下创建“GAME150”的文件夹，再将自制程序放入其中才能在XMB界面看到相应的图标

└Autorun program at /PSP/GAME/BOOT/EBOOT.PBP (Enable/Disable)

开机后自动运行上述路径下的同名文件，多用于降级或升级系统版本，如果PSP系统正常请关闭该功能

└Use NO-UMD

└Normal – UMD required–

普通的引导模式，需要引导盘或正版游戏盘才能运行ISO镜像

└M33 driver –NO UMD–

使用M33自制系统的免引导模式，无需引导盘，可以运行绝大多数ISO镜像

└Sony NP9660 –NO UMD–

官方提供的免引导模式，同样无需引导盘，运行某些游戏时会出现异常情况

└Fake region (Enable/Disable)

视情况更改PSP的地区版本，如日版、港版、台版等，无需开启

└Free UMD Region (Enable/Disable)

可以播放任何一区的UMD光盘，建议开启

└Hard Reset on homebrew (Enable/Disable)

强制开启自制软件中的无线联机功能，无需开启

└Use VshMenu (Enable/Disable)

在XMB界面开启VshMenu菜单，需按○键呼出，无需开启

└XMB Usb Device

根据玩家的设定，会在进行USB连接时默认显示记忆棒、UMD光盘、Flash 0、Flash 1、Flash 2或Flash 3中的内容

Run program at /PSP/GAME/BOOT/EBOOT.PBP

手动运行上述路径中的同名文件

Advanced

└Advanced configuration

└Plain modules in UMD/ISO (Enable/Disable)

使用UMD或ISO中的组件，推荐开启

└Execute boot.bin in UMD/ISO (Enable/Disable)

执行UMD或ISO中的官方升级程序，正常情况下请关闭

└Toggle USB (flash0)

使用USB连接时显示flash0文件夹的内容，该文件夹为PSP系统的核心模块，绝对不要轻易改写其中的任何文件，否则极有可能出现“变砖”的情况

└Toggle USB (flash1)

使用USB连接时显示flash1文件夹的内容

└Toggle USB (flash2)

使用USB连接时显示flash2文件夹的内容

└Toggle USB (flash3)

使用USB连接时显示flash3文件夹的内容

└Format flash1 and reset settings

格式化flash1文件夹，并回复主机出厂时的系统设置

CPU Speed

└Speed in XMB

更改CPU在XMB界面的处理速度，建议保持“Default”

└Speed in UMD/ISO

更改CPU在运行UMD或ISO时的处理速度，建议保持“Default”

Plugins

开启或关闭系统中目前安装的插件，所有插件都以“.prx”为后缀，并且需要存放在PSP根目录下名为seplugins的文件夹中

Registry Hacks

└Button assign

将○或×键作为默认的确定键

└Activate WMA

激活播放WMA的功能

–Activate Flash Player

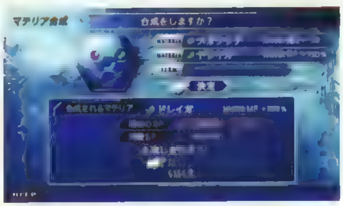
激活播放FALSH文件的功能

@ 我目前使用的EZ5烧录卡，但是我从网上下载的游戏拷贝进去，很多游戏都会出现白屏且无法运行的情况，请问这是机器的原因吗？[程铭]

出现这种情况应该不是机器本身的质量问题，而是由于你所配套使用的TF卡存在着读取速度限制而引起的，在EZ5的系统设置中将运行模式更改为“混合模式”会在一定程度上缓解这个问题，不过根本的解决方法还是建议你购买新的TF卡（比如MicroSD）。

游戏 GAME

@ 最近在玩《危机之源 最终幻想VII》，请问如何才能合成出MP+999%的魔石呢？[yuzwz]



▲比起MP+999%的魔石，晴天更推荐HP+999%的魔石，毕竟MP的上限只有999嘛。

要想获得MP+999%的魔石，首先你需要依次完成“貴重なものを求めて……”、“ミッドガル都市开发部”、“第一次スラム开发计划”，并在最后一个任务的宝箱中获得开启“八番街マテリア店”商店的道具，这样就能在商店中购买“MPアップ”的魔石。接着进入合成界面，以“MPアップ”为母体和任意有附加能力+1的魔石进行合成，并在最后添加道具“エーテル”（可以在商店购买），注意每添加10个，合成后的魔石可追加MP+10%的效果，所以一次性添加90个就能得到MP+100%的魔石。最后再以这个MP+100%的

魔石为母体，重复上面的步骤得到MP+190%的魔石（同一块魔石最高可累积到MP+200%的效果），只要玩家的金钱和SP足够，批量生产出MP+200%的魔石并互相进行叠加，最后就能得到MP+999%的魔石了，当然如果你有附加能力更高的魔石会更方便（比如力+99），因为具体的能力每+1，在合成时就相当于+10%的效果。

我的PS2是港版70006型，买来还不到1年，今年1月购买了美版的《女神侧身像2 希尔梅莉亚》后，玩的时候却总在第一次“战斗教学”时死机了，后来我换成了日版后情况依旧，可这些碟片在别人机器上都能正常运行……最后我以为是光头的问题，又更换了光头，甚至自己刻盘和使用正版都试过，仍然无法避免这个问题，请问有什么解决方法吗？[Li Xiang]

按照你所说的情况，如果这些光盘都能在别人的机器上正常运行，那出现死机情况只可能与你使用的“改机芯片”有关了，建议你更换新的“改机芯片”再进行尝试，当然不要忘记在更换后立即现场尝试，以免被不良的商家蒙骗。

《.hack//G.U.V01.3 漫步之速》中将好感度提升到最高，但结婚还要求什么条件吗？[123long]

在游戏中将某位同伴的好感度提升到最高，然后向其发送名为“誓い”的邮件，最后将游戏通关并LOGIN就会收到同伴寄来的确认邮件，阅读后进入游戏，前往マク·アヌ的カオスゲート就会发生“结婚事件”了。不过游戏中还有三名角色还需完成相应的任务才能触发该事件：摇光需要进入回想137～140，完成△隠されし 禁断の飞瀑的迷宫，再让其加入队伍；なつめ需要先在主线流程中击败“カオティックPK”的7名成员，然后在BBS的The World版上可以看到“やられた……”的更新，之后进入任意一个迷宫场景就会随机遇到以敌人身分登场的なつめ，击败他之后前往ブレグ·エポナ的“西の路地里”发生情节并得到“メンバーアドレス”；タビー需要先通过“痛みの森”的第50区画，收到她寄来的邮件后获得“メンバーアドレス”。

想请教几个关于X360上《鬼魂力量3》的问题。①爱儿怎么成为同伴，她与布雷克在一周目只能收得其中一个吗？②游戏二周目会继承一周目所收得的角色吗？③希罗成为同伴的条件是什么？[cloudandlion]

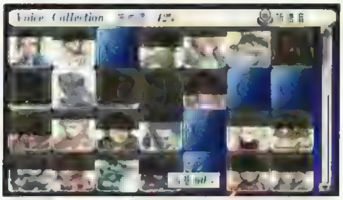
①爱儿和布雷克在一周目是可以同时成为同伴的，而要达成这个条件，就一定不能接受第二次的“消灭战”，可以做其他支线任务把时间混过去，待系统自动开始“消灭战”时一定要保留之前的存档，然后用S/L大法保证“魔王军”和“无名兵团”不被消灭。接着在之后的“消灭战”中玩家依次消灭“魔王军”和“无名兵团，这样在完成主线的龙人讨伐剧情后，就会追加收得布雷克的任务“魂の罪人”和爱儿的任务“斗神との共斗”。②游戏的二周目会继承一周目收得的角色。③要让希罗成为同伴，首先需将自己的称号提升到“佣兵王”，然后亲自完成“新生幕府军占领战”，最后再完成后期出现的任务“爆炎の申し子”。

最近将《深渊传说》的剧情发展到第一次去火山就被卡住了，当我在メジオラ高原发生剧情后，直接从大门进入教会并与神官对话，然后走右边的门，可我走遍了所有右边的门，都找不到去ザレッホ火山的路，在网上查阅资料说要先去二楼右边一个像图书馆的房间，接着就会发生剧情并传送到火山，我在这中间是不是遗漏了什么环节呢？[羽竹]

其实这里并不需要触发剧情传送至火山，只要和教会的モース对话情节完毕后，从右方的门离开，然后沿着阶梯上楼在第一个岔路口走左边的分支，最后进入图书馆调查右上方的书架就会发现隐藏通道，利用它即可前往火山。

有几个关于《女神侧身像 蕾娜斯》的问题想请教一下。①在人物语音收集模式中，我有一个人我总也打不出来，位置在伊瑟莉娅女王的下面，这个人是谁？怎样才能收集到他的语音？PSP和PS版收得该人物的方法一样吗？②PSP版有“伪决之技”吗？发动方法是否与PS一样？[张开]

①你所缺少的这名角色其实就是在A结局中登场的最终BOSS洛基，而要想收集齐他的语音就要在最终决战中尽量多耗几个回合，以便其发动所有的招式攻击我方，收集方法在PSP和PS版都是相同的。②PSP版因为是以日版推出后不久的修正版为基础移植，所以并不存在“伪决之技”，想利用这个BUG对付敌人的玩家可能要失望了。



▲晴天就曾经在最终决战中因为过于强悍，仅以两轮攻击便结果了BOSS的性命，要想收集齐他的语音看来只有重新开始游戏了……

本人十分喜欢“《实况足球》”系列，但又买不起高价的次世代主机，所以只能希望系列最新作也能出PS2版，不知道《WE2008》什么时候发售呢？另外在187·188增刊中所说过的假摔会不会出现在PS2版里？是不是和PS3上的使用方法一样呢？[满志鑫]

PS2版的《WE2008》（世界足球 胜利十一人2008）已经于11月22日发售，而让人遗憾的是，所有在PS3版本中新增加的动作都不会出现在PS2版本中，因此要想体会到本作完全的魅力只有在次世代版本上才行了。

廣告已屏蔽

697354

雷曼 疯兔危机2

雷曼 疯兔危机 2	Ubisoft	ETC
Wii Rayman Raving Rabbids 2		美版
		对应玩家年龄 全年龄

文 炎骑士 美编 木仙

"嘿，如果你发现自己养的宠物兔子突然疯了，那该怎么办？"
"那还不好说，宰了它，然后扔进锅里炖了。"
"那么，如果，病掉的兔子是两只呢？"
"就、就地埋了！"
"你看看身后，现在有一群长耳朵的家伙正在用极其猥琐的目光注视着你……"
"啊————————！"
£#￥%★△……

那个啥，我现在代表我自己向你们人类宣布，从今天起，地球上的一切事物已经被我们——长耳胡萝卜马桶塞国正式接管！我将作为我国的首席代表教会人类长耳朵一族的日常行为规范。喂，别溜号，说你呢，记住，以后见面打招呼要说"啊"！

喂，往这儿看！

最先进最便捷的急救措施问世！



从现在起，本世纪最先进的急救措施将在全世界得到推广！我们现在为大家作一个演示：画面中的这位病兔由于长时间进行强度过高的吼叫，现在生命垂危，而我们的兔医生将在最快的时间内将它，打晕！我们的先进急救措施其实很简单，只要在蓄力槽储满的一瞬间挥动我们准备的专用器械——胡萝卜香肠砸向病兔即可，只要连续进行这样的操作，它就可以在最短的时间内得到及时治疗。



最周到的餐厅服务



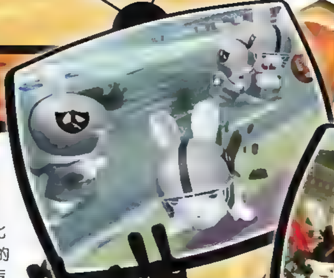
不要去肯 de 基和麦 dang 劳用餐了。我们衷心地欢迎您到猥琐兔快餐店享用风味最纯正、最地道的胡萝卜汉堡。在这里，您将可以按照自己的意愿随意增加汉堡的分量，或者说汉堡夹层的数量，我们的服务员甚至可以将高度超过纽约帝国大厦的超级汉堡送到你的面前！只是，你需要注意，我们的服务员从来没有经过专业的培训，它们的送餐方式也许会让你的胃口大开，也可能会让你……，总之，自行想像吧。不过，我仍然要强调一点，这是世界上最周到最先进的服务方式，绝对值得一试！

最秩序井然的电影院



欢迎来到我们的影院欣赏我们的国产最新大片《哈利 · 兔特 8 马桶塞与胡萝卜》以及《加勒比海盗兔》，您将拥有最舒适的观影环境！什么？您说在我们的影院中存在严重的扰乱秩序的现象？绝对不可能！诸如在影院拨打手机一类的活动是严令禁止的，否则将会受到最严厉、最猥琐的惩罚。

长耳朵杯 橄榄球锦标赛



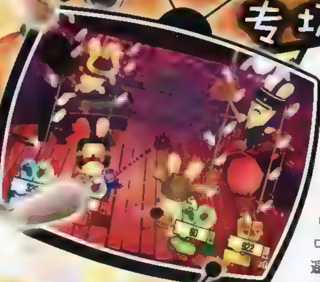
观众朋友请注意，现在您收看的是第九九八十一届长耳朵杯橄榄球锦标赛的决赛！场上对阵的是来自东部赛区的马桶塞万岁队以及来自西部赛区的我爱胡萝卜队。场上的情况非常微妙，比赛的激烈程度已经趋近于白热化。现在是马桶塞万岁队控球，持球的选手是它们的队长兼清洁工，好，甩掉一只兔，再绕过一只兔！传球！翻滚！飞扑！用门牙咬对方，使劲咬……。

《生活之友》居家休闲节目



大家好，现在是女性半边天休闲栏目《生活之友》栏目的播放时间。对于喜爱干净的兔子们，尤其是那些爱美的女性兔子来说，频繁地换洗衣服实在是每日生活中必不可少的工作。下面，我们来看一看几位被评为“模范洗衣兔”的贤妻良母是如何打理它们的洗衣工作的。首先，用大量洗衣粉将衣物浸泡；然后，用双爪抓起其中一件放到水中不断揉搓直至衣物表面的污物被彻底清除。当然，如果你有足够的力气和足够的耐心，你也可以将这些衣服搓到透明、搓到烂为止。节目播送完毕，谢谢观赏！

猥琐不要命乐队 专场音乐会



备受瞩目的猥琐不要命乐队在进行了为期长达一小时零六十分钟的环球巡回演出之后，终于来到我市，现在它们正在演奏最为火爆、最为流行的曲目《当马桶塞遇上胡萝卜》。值得注意的是，所有在场的粉丝以及电视机前的观众朋友均可参与到这场演出之中，只要按照画面中的提示挥动你手中的遥控器手柄，一切就是这么简单。现在就成为明星吧，你也可以做得很好！

最令人赏心悦目的 COSPLAY 秀

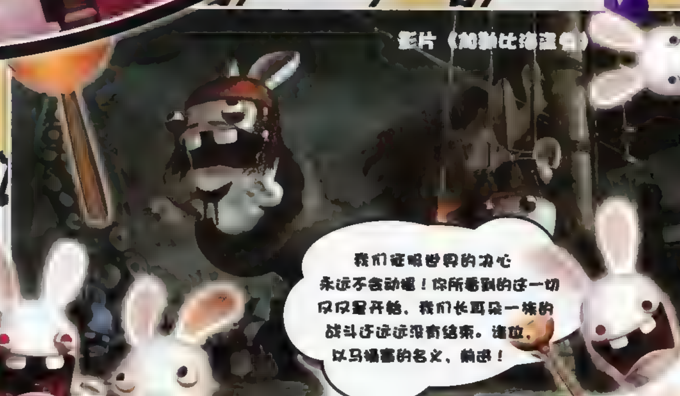


俗话说的好：爱美之心，兔皆有之。作为一名骄傲的、举止猥琐的长耳朵家族成员，COSPLAY 绝对是比每天例行的三顿胡萝卜大餐还重要的活动。凭借自己勤劳的双手，兔子们通过在各种各样的工作中得到自己需要的服装道具，然后在我们事先已经准备好的换装场所中即可打扮得如同电影明星一般靓丽。比如北欧海盗、比如超人、比如《街霸》里凭借波动拳打遍天下无敌手的肯、比如最近大出风头的某某刺客……。

与自己的老板叫阵



工资待遇问题一直困扰着人类社会，但这个老大难的顽疾长久以来都不曾得到解决。原因只有一点，那就是人类太胆小、太害怕他们的老板。他们担心过度的抗议会招致被解雇。不过这样的情况在我国是绝对不会出现的，如果哪个老板胆敢克扣我们长耳朵一族的工资，那么将遭到最坚决最持久的反抗。对待那些吝啬的老板，我们有着独特的一手：只要老板不在，我们就会在办公室里肆无忌惮地吵闹。我们据理力争，我们始终坚持自己的信念：不怕解雇，只要更多的胡萝卜。



影片《加勒比海盗》

KANE & LYNCH DEAD MEN

亡命徒与精神分裂症患者这对神奇的组合是本作的最大看点，在剧情动画与战斗中林奇的张狂与凯恩的冷酷表现得淋漓尽致，凯恩近身用手上的突刺将敌人致死，林奇向地上濒死的敌人开枪的动作酷劲十足。可以看出游戏的剧情方面借鉴了不少好莱坞的黑帮电影，从头到尾的骂街真不愧于17岁以上这个分级标准……卡关与场景的丰富度也是一大亮点，二人带着一票兄弟从北半球杀到南半球，每到一处我们还能看到主人公的服装也会随之改变。强烈建议有条件的玩家叫上一个朋友双打本游戏，乐趣倍增呀！



想要回你的女儿吗，我们交换吧！

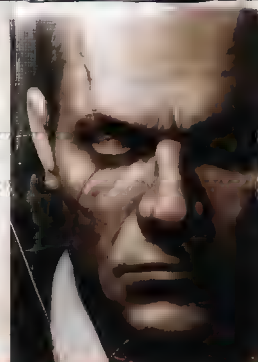
文 火云　美编 Yuki

夺命双雄	Eidos	ACT
多机种	Kane & Lynch Dead Men	美版
	2007年11月13日　1～2人	59.99美元
	对应机种为PS3 X360	推荐玩家年龄 17岁以上

操作篇

基本操作

十字键←→	切换指挥队友
十字键↑↓	快速切换武器
左摇杆	控制角色移动
右摇杆	控制视点转动
Y	命令队友攻击指定目标
B	命令队友在某处待机
A	特殊动作
X	命令队友跟随自己
LB	蹲下
RB	扔出手雷
LT	进入精准射击状态
RT	射击



进阶操作

控制同伴

正如游戏其名，在游戏中玩家不是一个人在战斗，陪伴在凯恩旁边的除了林奇之外还会有其他同伴。在游戏中玩家必须合理地给同伴下达指令才能顺利的通过关卡，孤胆英雄在本作中可不是那么好当的。通过基本操作的表格我们可以看到，游戏中可以对身边的队友下达三种命令——跟随(圆形)、待机(盾形)和攻击(闪电形)。跟随状态下队友会时刻围绕在凯恩身边，并且会主动寻找敌人发动攻击，是游戏中比较常用的指令；待机状态则是让队友待在某处不动，待机点以屏幕中的准星为准，在此状态下队友会自动在指定地点寻找掩体躲起来，在一些需要保护队友或敌人火力太猛的关卡中会使用到此指令；攻击指令则是命令队友对指定的目标发起攻击，只需将视点大致对准需要打击的目标再按Y键即可，消灭目标后队友会自动恢复为跟随状态。



队友的状态和名字会显示在画面右上方，按十字键的左右即可切换控制的队友，当向队友发出指令后，控制队友的光标会自动切换到下一个队友的名字上。

切换武器

在战斗中最多只能携带一把重武器、一把手枪、烟雾弹以及手雷这四种武器，战斗中基本不会出现其他种类的手枪，如果想切换成其他重武器，就只能放弃手中现有的武器。除了凯恩之外，我们还可以为其他同伴更换武器，第2章的一开始系统就会指导我们进行更换武器的操作。在靠近队友时按下右摇杆，画面中武器的环形图就会出现在屏幕中央，外环显示的就是队友的武器，内环则是凯恩的武器，连续向一个方向推两次即可将凯恩手中的武器与队友交换(除火箭筒外)。



地图显示

在游戏中按下左摇杆，画面中左下角的地图就会放大并出现在画面中央。地图中白色箭头是凯恩的位置，白色圆圈是队友所在的位置，绿色圆圈则代表任务点的位置。按住左摇杆一段时间后，视点会自动转向任务点所在的方向，绿色圆圈的上方有一个箭头就代表任务点的位置在上方，而圆圈下方有一个箭头就代表任务点在下方。遗憾的是地图上并不会显示敌人所在的位置，在场景光线较暗的关卡中就要考验玩家的眼力了。

战斗规则介绍

关键词　肾上腺素

本作的体力采用了现在比较流行的没有血槽，在受伤之后躲在安全的地方一段时间即可自动回复的设定。不过，游戏中加入了肾上腺素这个要素，当玩家被攻击到濒死状态，趴在地上后并不会马上死去，此时只要身边还有生存的队友，他就上前为玩家注射肾上腺素，注射后玩家即可复活。不过，由于副作用过大，如果在短时间内再次注射肾上腺素角色就会死掉。当同伴被打成濒死状态后，我们也要及时上前为其注射，否则同伴死掉也会GAME OVER。

关键词　补给弹药

在战斗中除了可以捡敌人身上掉落的弹药外，还有另一种补充弹药的方法。那就是当自己的弹药不足时(剩余弹药量显示为红色)，同伴的头上会出现子弹的图标，此时靠近有标记的同伴就能从他身上获得弹药补给。不过，他可不是弹药库，可以补充的次数是有限的。

关键词　CO-OP

本关的最大乐趣在于双人合作模式，在选择关卡时选择CO-OP模式就能够以双打的形式开始战斗。游戏双打时画面将分为两个部分，一个玩家操作凯恩，另一个玩家则操作林奇。如果有条件的话，还是建议玩家拉着一个同伴合作攻关，这样会令游戏的难度降低不少。

©2007 Eidos Interactive Ltd.

流程难点解析

Chapter 5 The Mizuki

本关的难点在绑架时间发生之后，由于舞厅的场景比较暗，而林奇又扛着一个人不能参与战斗，我们要控制凯恩一边摸黑前进一边保护林奇的安全。绑架事件发生后，从办公室出来不要急着往任务点赶，建议每到一处后先利用B键命令林奇躲在安全的角落，然后清光敌人后再按X键让林奇跟随上来。在舞池中慌乱的人群会影响前进的速度，而林奇也经常会被人群卡住不能动弹，此时可以向着林奇所在的方向开一枪，这样他就会迅速地跟上来。舞池中分辨敌人的方法是看手电的光亮，拿着手电的就一定是敌人。

Chapter 6 Exchange

任务开始在亭子内捡到手机发生事件后不可轻举妄动，因为两边的立交桥上分布着两个狙击手，如果跑出亭子很容易被狙死。当凯恩被瞄准时，画面左下角会显示狙击手的视野，此时就要找个安全的掩体躲起来，并借此来观察狙击手的位置。看到狙击手所处的位置后可以按Y键呼叫桥上拿着狙击枪的林奇将其干掉。解决掉两个狙击手后就可以放心大胆地出亭杀敌了。注意，在桥下战斗时还会出现一个狙击手。

Chapter 7 Reuion

游戏进行到大卡车出现棘手的问题来了，此后要保证坑中的女儿不被轧死的前提下将开卡车的司机射杀。卡车的车体比较大，驾驶室的位置比较高不好瞄准，所以经常会出现不是凯恩被撞死就是女儿被轧死的情况而G A M E OVER。如果在之前与的战斗中多多捡一些从车中出来的杂兵的机枪子弹，就能令本处的战斗轻松不少，在卡车从头顶开过调头开过来时瞄准驾驶室疯狂射击，不出两个回合就能将车窗打碎并射杀司机阻止卡车。卡车经过的路线会根据凯恩所在的位置改变，所以尽量要让卡车在坑顶正中通过。

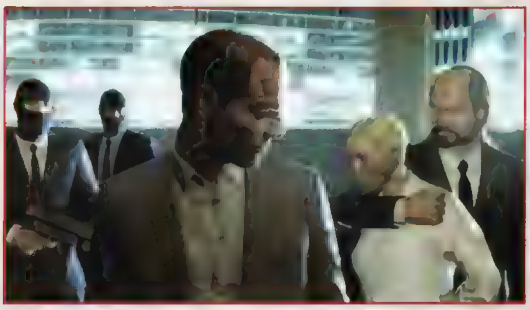
Chapter 11 Freedom Fighters

本关的场景很大，也是交火比较激烈的一关。由于敌人的数量非常多，暴露在敌人的火力之下愣着头往前冲无异于找死，所以建议下楼与队友汇合后从最左边的走廊利用掩体慢慢推进。敌人的坦克使用普通的武器是无法对其造成伤害的，看到场景右侧的火箭筒了吗？换掉主武器使用火箭筒两发就能能解决掉它。虽说解决掉坦克后每个人能够获得不少手下，但是也些援军的能力实在太差，只能当当敌人的炮灰。直升机出现后建议躲在右侧的楼上作战，这里有两发火箭筒以及一挺重机枪，加上场地中央雕像附近的火箭筒足够将直升机轰下来了。



Chapter 13 Bird's Eye View

吊桥处是难点所在，一旦被发现后敌人会跑到右侧油桶边发射信号弹，如果在他发射信号弹之前没有将其击倒就会GAME OVER。下方吊桥前的视野不够开阔，很难瞄准发射信号弹的敌兵，所以建议在惊动敌人之前先让队友在后方待机，然后控制凯恩移动到上方的山坡上，利用前方的两块石头做掩体，将重机枪前的敌兵解决，等到信号兵跑到油桶旁把他打死后，立刻退到敌人的火力范围外。由于吊桥前的道路比较狭窄，前进时一定要小心谨慎，如果队友冲得太靠前，在他倒下后很难把他救起来，所以建议玩家单干，而同伴们则依旧安排在后方看热闹吧。必要时将对面重机枪旁的油桶打爆可以暂时缓解下压力。打完第一波敌人后，后方会再次冲出4～5个敌人，继续站在桥前利用山体两侧作为掩护，慢慢把剩下的敌人消灭再叫上同伴就可以安全通过此处了。



Chapter 14 Within the Walls

一开始要保护下方的工兵队友前进，先不要管队友，把武器切换成手枪把下方巡逻的士兵干掉。然后将视点向上方推就能看到高处的 望台(这个望台很容易忽视)，用狙击枪射死上面的敌兵。接下来就要解决前方火堆前的3名敌人，朝着他们的方向扔一颗手雷即可，如果没有将他们全部炸死，剩下的敌兵会逃走并招来援军，所以要迅速用狙击枪干掉逃走的敌兵。最后将敌总部前的几个敌兵狙死就可以使用B键放心的指挥队友前进了。

剧情进行到找到凯恩的女儿后，要射击右侧的地雷将其引爆才可以生存下来。

Chapter 15 Choice

本关凯恩几乎全程都站在吉普车的机枪旁，不能靠移动来躲避敌人的炮火，所以就要求玩家消灭敌人的速度要快。移动中并不好瞄准敌人，其实也完全没有瞄准敌人的必要，只要将他们的车辆破坏即可。 望台上的敌人同样可以拆掉台子来消灭他们，持有火箭筒的敌人要优先消灭，火箭筒拥有一击必杀的威力(如果你的枪法够准，甚至可以将火箭弹拦截下来)。本关的最后要阻止飞机起飞，将它两侧的发动机破坏即可，不过要注意如果连续开枪时间过长，会导致枪管过热而一定时间内不能发射子弹。

Check

从飞机中救出女儿后，在上直升机之前会有一个分支选项，如果选择直接坐上直升机离开就会进入结局，但是向右下方走一段路选择进入村庄就会进入第16章节，完成第16章才能触发另一个结局。

Chapter 16 Consequence

虽然珍妮会参加战斗，但却不能对其发出命令，别指望她能帮上什么忙，我们的主要目的还是保护她安全到达任务点。战斗中珍妮会自动躲在安全的地方，如果我们的手脚利落，她基本不会被敌人攻击到。不过万一珍妮被敌人击倒，也可以迅速上前给她注射肾上腺素令其恢复。

成就篇

成名就	解除方法	成就点数
Impact	完成第1章节	20G
Have Gun, Will Travel Part I	完成第4章节	20G
Revenge Part I	完成第6章节	20G
Behemoth	阻止第7章的卡车	10G
Have Gun, Will Travel Part II	完成第11章节	20G
Hindsight	在第13章中将直升机击落	10G
Revenge Part II & III	在第13章中将仇人杀死	20G
Have Gun, Will Travel Part III	完成第13章节	20G
Revenge Part IV	完成第14章节	20G
Revenge Part V	第15章节成功阻止飞机起飞	30G
Damned if you do	第15章不管其他人与女儿坐飞机逃走	20G
Damned if you don't	第16章中珍妮被打死后背着她逃走	30G
Fragile Alliance	双打完成第1关	10G
No Going Back Now	双打时不GAME OVER完成1关	30G
End of the Road	双打将游戏打穿	50G
Sun Tzu	控制队友完成1关	20G
Teflon	不受伤完成1关	20G
Bulletproof	不使用肾上腺激素完成1关	10G
Pushblade Symphony	连续近身攻击杀死敌人	20G
Headmaster	完成47个爆头	10G
Iron Flower	以Morphine难度完成游戏	50G
Crowd Control	第5章节时不误伤舞池中的人	30G
Frag Out	1颗手雷炸死5个敌人	20G
By the Grace of……	让林奇杀死10个濒死的敌人	10G
Boomstick	使用散弹枪完成关卡	20G
Return to Sender	把敌人扔出的手雷扔回去	10G
Berserkopath	保证林奇的不被敌人打至濒死完成关卡	30G
Bullseye	快速与林奇进行交换	20G
Family Member	完成1次Fragile Alliance模式	5G
Some	在Fragile Alliance模式中获得50000美金	5G
A Lot	在Fragile Alliance模式中获得1500000美金	15G
Sweet Revenge	在Fragile Alliance模式中完成1次复仇	5G
Crime Buster	在Fragile Alliance模式中杀10个叛变者	10G
Double Trouble	在Fragile Alliance模式中1回合杀2个叛变者	25G
Never Give Up	在Fragile Alliance模式中1回合完成3次复仇	30G
The Cleaner	在Fragile Alliance模式中完成30次复仇	30G
Mr. Popularity	在Fragile Alliance模式中杀100个叛变者	35G
Cash Addict	在Fragile Alliance模式中1回合内带走所有的钱	25G
Most Wanted	在Fragile Alliance模式中获得15000000美金	50G
Mercenary	完成所有Fragile Alliance模式的任务	15G
50 to Won	在Fragile Alliance模式赢得50场胜利	25G
Mr. Play-It-Straight	在Fragile Alliance模式排名第1并赢得50场胜利	50G
Veteran	在Fragile Alliance模式完成200次任务	35G
Rush Hour	在所有的Fragile Alliance模式中逃跑	25G
Perfect Split	在Fragile Alliance模式平分所有的金钱	25G

生化危机
安布雷拉历代记

在拿到这款游戏之前，我一直在想：以轨道式光枪射击游戏的方式叙述安布雷拉的整个历史，还要在最后将这家为人类带来灾难的企业彻底推向覆灭，这样的做法到底能不能得到广大玩家的认同。而当我握着双节棍手柄对这满屏的丧尸和怪物连续甩了二十多个小时之后，我对CAPCOM彻底拜服了。尽管大量运用老游戏的CG以及对老卡来说轻车熟路的角色建模让这款游戏显得很廉价，但能够让一款仅仅拥有程序化游戏流程的轨道射击游戏来说，这款游戏真的是相当不错。从你举起遥控器瞄准丧尸的那一刻起，你就已经是一名坚定的反安布雷拉战士了。

文 炎[illegible]士 美编 NINA

攻略透解

这一次，安布雷拉真的完了！

Wii

系统说明

游戏界面

体力槽

表示玩家所操纵角色的当前耐久度剩余量，从高到低分为绿、黄、红三段。在双人游戏中，两名玩家需要共用一个体力槽。

手榴弹

按下A键后瞄准目标，然后按B键准备投掷，松开B键后手榴弹就会被投出。



当前装备武器

玩家当前所使用的武器，右侧直观地显示出弹药剩余量。

备用武器

游戏中已经携带或获得，但没有装备使用的武器。游戏开始前仅能携带一种备用武器，而更多的备用武器则需要在战斗中随机获得。

急救喷雾剂

完全回复体力的道具，在游戏中取得。得到的回复道具可以在角色生命值降到零后自动使用。

瞄准环

游戏中所有武器射击瞄准的依据。当瞄准环套住敌人身上具有攻击判定的部位以及场景中可供破坏的物品，白色指示光标就会亮起，此时射击方可有效。瞄准环外圈显示当前装备武器的弹夹残余弹药数，如果弹药不足，则会发出红色闪烁提醒玩家立刻装填弹药。

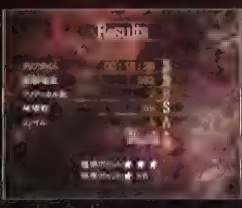
操作方式

十字键	武器切换
A键	动作、确定
B键	射击
+键	暂停
-键	取消

C键	武器切换
Z键	动作、确定
类比摇杆	调整视点
晃动Wii遥控器	弹药装填
A键+晃动遥控器	匕首攻击

游戏心得

如何达成高评价



每完成一个章节的战斗，系统均会对玩家的表现进行打分。在这个环节，我们可以一目了然地得知影响评价的五个因素，它们是：完成时间、敌人击破数、会心一击数、物品破坏数以及获得档案数。对于完成一个章节所需的时间，我们完全可以通过反复练习来进一步缩短，游戏场景中存在一些一扫而过的敌人，只要抓住时机尽可能多地消灭敌人，就可以令这一项评分显著提高；所谓会心一击，指的是命中敌人要害的准确度，以丧尸为例，如果将瞄准环套住头顶附近位置，瞄准点就会缩小为一个亮点，此时开枪可以将丧尸一击必杀，同时在屏幕中爆出蓝色的火花，这就是会心一击；游戏中的绝大多数物品道具均可以破坏，因此，我们要养成"没事儿随处打两枪"的好习惯，这样一来，物品破坏数就会直线上升；游戏中的档案需要通过打破特定物品来获得，只要在获得档案的前提下完成关卡，就可以在系统菜单中有所记载，档案的获得是累计性质的，只要反复挑战同一关卡找出隐藏的档案即可令这项评价上升。由此我们可以看出，只要反复练习和寻找，拿到游戏的高评价并不是什么难事。



©CAPCOM CO.,LTD.2007 ALL RIGHTS RESERVED

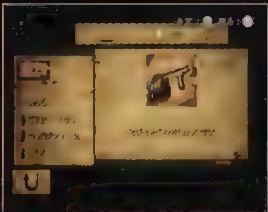
活用QTE攻击

本作中有一个明显延续自《生化危机4》中的设定，这就是QTE攻击。当玩家操纵的角色被丧尸扑到后，只要迅速按照屏幕上的QTE提示正确输入指令，便可对当前的丧尸作出一击必杀。不过，每个人的QTE攻击方式不尽相同，比利和重生的威斯克拥有可以广泛攻击周围敌人的前冲型QTE攻击，克瑞斯和卡洛斯也可以用大开大阖的招式将过于接近自己的敌人推开，而吉尔却只能利用随身携带的电击器进行范围极小的攻击，实用度明显不足。既然在有两名角色参与的剧本中，选用不同的角色对剧情和评价没有任何影响，那么自然是选用QTE攻击判定较大的角色更为实用。由此派生出的特殊战术还可以节省不少弹药。









武器改造

本作中的手枪是作为默认武器存在的，威力最小且无法改造。不过手枪的弹药是没有限制的，因此在瞄准技术足够好的前提下，运用手枪消灭敌人可以节省相当数量的弹药。其他武器虽然在游戏中可以发挥巨大的作用，但考虑到实用度，霰弹枪和冲锋枪无疑是值得优先改造的武器。前者的近距离杀伤判定大，在对付大量出现的敌人时可以起到很好的效果；后者的高连射性和高容弹量在对付一些BOSS时尤为实用。而在系列游戏中威力较大的麦林手枪等武器，虽然可以对敌人造成较大伤害，但持续性火力差的缺点也在本作中暴露无疑。因此，除非积攒有足够的点数，否则还是优先考虑为冲锋枪和霰弹枪升级吧。

游戏难度的选择



本作中存在EASY、NORMAL、HARD三个难度，虽然在建立一个新的游戏存档前需要选择游戏难度，不过在进入游戏系统菜单后，我们仍然可以在OPTIONS选项中修改难度设置。对于射击游戏苦手以及没有改造武器的玩家来说，首先选择EASY进行游戏是最好的主意，随着武器的进一步改造以及对游戏的熟悉，我们再进行高难度的游戏也不迟。只是，一些特殊道具只有在高难度以及高评价同时成立的前提下才能取得，想如数获得这些珍贵道具，只能通过循序渐进的刻苦练习啦！



▲由于随时可以调整游戏的难度，更多的射击游戏苦手可以通过反复练习来更快地适应游戏，CAPCOM的这个设置真的是十分贴心。

隐藏道具获得条件

道具名称	入手条件	必要游戏难度
调合机器	以A级以上评价完成"黄道特急事件"Capter1	NORMAL/HARD
车掌の袍	以S级评价完成"黄道特急事件"Capter1	HARD
EVIL・GOODの像	以A级以上评价完成"黄道特急事件"Capter2	NORMAL/HARD
规律・忠诚・服从のレリーフ	以S级评价完成"黄道特急事件"Capter2	HARD
青いヒル・绿のヒルのオブジェ	以A级以上评价完成"黄道特急事件"Capter3	NORMAL/HARD
灭菌剂	以S级评价完成"黄道特急事件"Capter3	HARD
ライター・キーピック	以A级以上评价完成"洋馆事件"Capter1	NORMAL/HARD
大鹫・狼のメダル	以S级评价完成"洋馆事件"Capter1	HARD
サン・スター・ムーンクレスト	以A级以上评价完成"洋馆事件"Capter2	NORMAL/HARD
V-JOLT	以S级评价完成"洋馆事件"Capter2	HARD
MOディスク	以A级以上评价完成"洋馆事件"Capter3	NORMAL/HARD
燃料供给カプセル	以S级评价完成"洋馆事件"Capter3	HARD
S.T.A.R.S.カード	以A级以上评价完成"浣熊市毁灭事件"Capter1	NORMAL/HARD
知识の本・未来の罗针盘	以S级评价完成"浣熊市毁灭事件"Capter1	HARD
ジョイントNプラグ・Sプラグ	以A级以上评价完成"浣熊市毁灭事件"Capter2	NORMAL/HARD
ライターオイル	以S级评价完成"浣熊市毁灭事件"Capter2	HARD
水晶・黑曜石・琥珀の玉	以A级以上评价完成"浣熊市毁灭事件"Capter3	NORMAL/HARD
クロノスのカギ	以S级评价完成"浣熊市毁灭事件"Capter3	HARD
プラスチック爆弹・信管	以A级以上评价完成"安布雷拉终焉"Capter1	NORMAL/HARD
四角クランク	以S级评价完成"安布雷拉终焉"Capter1	HARD
青い・赤い・绿の药品	以A级以上评价完成"安布雷拉终焉"Capter2	NORMAL/HARD
インクリボン	以S级评价完成"安布雷拉终焉"Capter2	HARD
ワクチン	以A级以上评价完成"安布雷拉终焉"Capter3	NORMAL/HARD
培养液ベース	以S级评价完成"安布雷拉终焉"Capter3	HARD



除手榴弹之外，每场战斗后剩余的武器弹药是可以累计保留的，通过这个设定，[illegible]的弹药，然后再去挑战那些高难度的关卡，这样一来更加有利于取得高评价。

要点攻略

鉴于射击类游戏的打法多样性以及玩家的攻关习惯，本攻略将以游戏中的难点要点为主要介绍对象，细节部分略过不提。

黄道特急事件

Chapter1 游戏初始关卡

作为游戏的初始关卡，当前的敌人攻击欲望还是较低的，只要注意瞄准，对丧尸进行会心一击的爆头率是相当高的。需要注意的是在前往车头前遇到的丧尸犬以及大量的水蛭。前者需要迅速作出反应，而后者只要快速挥动匕首即可搞定。此外，行至车头时会遭到本关卡的BOSS——蝎子的突然袭击，如果没能及时按照QTE提示按键则会受到较大伤害。

BOSS战 蝎子

这个家伙的最大弱点在头部，因此只要全力攻击这个部位即可。战斗中会突然遇到尾部毒针以及一双巨螯的攻击，如果及时用大威力武器瞄准这些部位攻击可以将其化解。当屏幕出现QTE按键提示时要及时输入指令，否则会受到较大伤害。



Chapter2

出现条件：完成"黄道特急事件"Chapter1

进入干部养成所后会遭遇大量的水蛭丧尸，如果发现大量水蛭集中出现，就要迅速在其组成人形之前将其消灭。如果被水蛭附着并挡住视线，就要立刻用匕首将其清除。干部养成所内存在大量的狂暴化丧尸，对付它们的最好办法是用霰弹枪轰杀，当对付单一出现的狂暴化丧尸时，可以先用重武器将其击倒，然后用手枪补射，以图节省弹药。关卡内出现的大量清除者很是棘手，如果对自己的枪法有信心，可以尝试用手枪清理这些讨厌的家伙，它们的弱点全在头部。

BOSS战 蝙蝠



相比之前的蝎子，这只大蝙蝠对付起来要更为容易。它的攻击方式无外乎召唤小蝙蝠和自身的冲撞式攻击。对付它的第一种攻击方式，只要高频率挥动匕首就可以轻松应付；对付它的冲撞攻击，只要用霰弹枪或者冲锋枪瞄准连续开火即可。如果手头的弹药不够充足，那么建议在远距离上用手枪慢慢消耗它的体力，当其靠近时再使用大威力武器轰击。蝙蝠全身上下都是弱点，只要瞄得准，完全可以在短时间内快速削减它的体力。

Chapter3

出现条件：完成"黄道特急事件"Chapter2

此一战中的难点在于试作型暴君。试作型暴君的行动速度并不是很快，只要瞄准它的心脏猛烈开火就足以将其压制住，撑不了几个回合，这颗钉子就可以被轻松拔掉。在这之后，会有一处突发事件需要QTE按键，千万不得大意。



BOSS战 水蛭女王

在第一阶段，水蛭女王行动比较迅速，一旦被其逼近后一定要用重武器瞄准头部的要害猛烈轰击。



在第二阶段中，建议用冲锋枪和榴弹发射器对其进行压制。最后一个阶段是双方的相持战，需要不断瞄准敌人的头部弱点进行开火才能将其压制住。如果我方持续处于攻势状态，那么片刻之后就会出现QTE提示，及时按照提示操作可以将敌人向光源处逼退，成功将敌人逼至阳光下就可以令其处于不设防状态，此时迅速瞄准它的身体开火即可将其重创。如果我方持续处于守势，那么同样会出现QTE提示，此时如果不及时作出反应就会受到极大伤害。

隐藏剧本 发端

Chapter1

出现条件：完成"黄道特急事件"Chapter3

威斯克的关卡中敌人出现数量更多，并且敌人种类搭配更为多样化，这一点对于不是十分熟悉本作的玩家来说尤为值得注意。游戏开始后可以很容易地在明显位置拿取得急救喷雾剂以及多种大威力武器的弹药，一定不要错过。途径电源控制室时会遇到大量水蛭以及水蛭丧尸，小心应付。



BOSS战 试作型暴君



在第一场战斗中，试作型暴君的移动速度较为缓慢，只要不断瞄准他心脏处的要害开火即可。当与它拉开较远的距离后，它还会加速径直冲过来，这时只要及时按照提示按键就可以化解危机，反复多次即可把这个家伙制服。在第二场战斗中，狂暴化的试作型暴君移动速度明显加快，即使用重武器也无法在远距离上压制他的进攻，不过只要在其抵近的瞬间用重武器命中要害，即可抵消它的进攻。

Chapter2

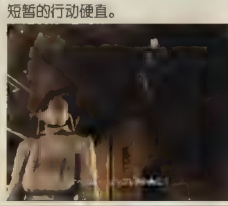
出现条件：完成隐藏剧本"发端"Chapter1

关卡中前半部分中的难点在于大量出现的狂暴化丧尸，并且是连续出现的形式。场景中可以得到包括不少武器弹药，不过为了对付最后的BOSS，还是节省一些为妙。

BOSS战 巨人

作为关底BOSS而存在的巨人是身为安布雷拉首脑人物的谢尔盖·弗拉基米尔上校的心腹。这个家伙的造型与《生化危机2》中出现的风衣着装形态的暴君颇为相似，只是衣服的颜色不同并且带着一副造型古怪的眼镜而已。对付它，普通的冲锋枪已经无法进行有效压制了，不过好在巨人的攻击手段很公式化。

巨人的第一种攻击方式是远距离的冲刺攻击，当接近威斯克之后便会作出准备攻击的架势，同时出现QTE提示。需要注意的是，即使按照提示作出反应，如果不能在随后立刻瞄准它的头部要害发动攻击，那么仍会被它接下来的重拳伤到。其次，当威斯克来到场景一端的死胡同时，巨人就会跃上一侧的平台，如果在其落下的阶段不能破解它的行动，那么同样会受到较大的伤害。针对此战，建议使用威力较大的榴弹发射器或者大威力的麦林手枪，这些武器可以在短时间内对巨人造成较大的伤害甚至令其出现短暂的行动硬直。



在遭遇丧尸的近距离攻击时，如果在受到攻击的瞬间使用匕首进行反击，那么就可以令丧尸出现较大的硬直，这样一来更加有利于在近距离瞄准头部进行会心一击。

洋馆事件

Chapter1

出现条件：完成"黄道特急事件"Chapter3

同《生化危机1》原作中的敌人配置类似，洋馆的敌人均为普通的丧尸以及丧尸犬。虽然许多房间在正常情况下是无法进入的，但其中有一些房门是具有攻击判定的，遇到这种情况时一定要迅速将其破坏，这样就可以得到更多的弹药补充以及隐藏的档案。

BOSS战 巨蟒



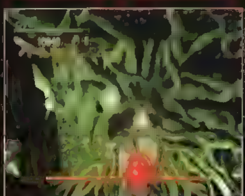
巨蟒的攻击方式很单一，仅仅是在几条路线上来回兜圈子，每一次停顿下来的间隙会伺机对玩家操纵的角色进行攻击。它的弱点在于张开的大嘴，只要连续命中这个部位便可对其造成很大的伤害。此外，玩家还可以在适当的位置操纵角色由场景一侧的梯子爬上二楼，值得注意的是，在这里是可以通过击落房间内的吊灯来砸伤巨蟒的，不过机会只有一次，如果失败，接下来爬上二楼的巨蟒会飞身扫落这盏吊灯。

Chapter2

出现条件：完成"洋馆事件"Chapter1

这一次的关卡中，敌人的种类开始丰富起来，首先是中庭花园中的丧尸犬和一些丧尸，随后又会遭遇水池场景中的毒蛇，经典的猎杀者、蜘蛛以及研究所地下室中的鲨鱼也会接连出现。当推进到瀑布所在的场景中时还会出现分支：左侧的支路直接通向寄宿舍；右侧的支路则需要穿过瀑布进入地下洞窟。两条支路将会在寄宿舍里侧的房间内汇合，并不会引起游戏结局上的变化。随后进入地下室就会遭遇鲨鱼，只要瞄准张开的大嘴射击就可以化险为夷。

BOSS战 植物42



对付植物42，只要集中火力瞄准位于它主体下方的弱点猛烈开火就可以封住它的攻击。当角色被它的触手捉住后，需要按照提示操作，如果成功输入指令便可安全落到一楼。此外，它还会有两种喷射毒液的攻击方式：第一种是挥动触手直接将毒液喷洒向角色，对付这种攻击只有事先攻击它的触手才行；第二种是由高处抛射一团团的毒液，只要命中喷出的毒液就可以躲过袭击。

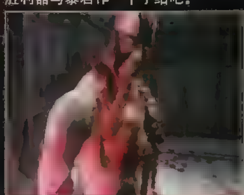
Chapter3

出现条件：完成"洋馆事件"Chapter2

战斗开始后，就会接连伴随着狂暴化丧尸的出现，当推进到位于地下室的动力间后，基美拉和猎杀者开始成批的登场，对付这些家伙唯有霰弹枪是最适合的。

BOSS战 暴君

对付第一阶段的暴君，只要连续命中它的心脏即可造成较大伤害，连续几个回合就可以获胜。第二阶段的战斗中，暴君真正发起狂来，不过依然可以用之前的办法对付它。需要注意的是，这个阶段会出现QTE提示。此外，暴君还会在接近后将角色抓起来，此时一定要快速用重武器命中它的头部才能脱险。当暴君的体力下降到一定程度后，直升机上的布莱德就会扔下火箭筒，随后迅速捡起这件制胜利器与暴君作一个了结吧。



隐藏剧本 恶梦

Chapter1

出现条件：完成"洋馆事件"Chapter1

这个关卡可以看作是"洋馆事件"寄宿舍阶段前半段的逆向路线。初期的场景完全是在寄宿舍内，这里可以遇到数量可观的蜘蛛以及狂暴化丧尸袭击。随后途经地下洞窟来到中庭花园，会连续不断地遭遇各种变异生物的袭击。不过好在这些敌人中的绝大多数均可用匕首消灭，只要保证有足够快的挥刀频率就可以了。

Chapter2

出现条件：以A级以上评价完成"恶梦"Chapter1

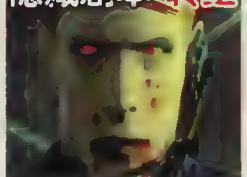
这个阶段的战斗并没有什么特别之处，需要注意的是，此时的洋馆内已经遍布猎杀者以及狂暴化丧尸，需要时刻确保重武器有足够的弹药。在中央大厅二楼会有一段本作原创的剧情，随后阳台上会遭遇巨蟒。



BOSS战 巨蟒

这一战明显是"洋馆事件"中巨蟒之战的前端。巨蟒的攻击方式并没有太大的变化，仅仅是多出了从天花板上方俯身攻击以及从空中跃下的攻击方式，对付这两种攻击方式，只有在其接近角色的一瞬间瞄准嘴部射击才能化解危机。

隐藏剧本 转生



Chapter1

出现条件：完成"洋馆事件"Chapter3

从地下实验室经研究所一路返回洋馆的途中，会遇到大量的高等级敌人。这其中有猎杀者和基美拉，也有狂暴化丧尸和变异的蜘蛛，而在最后，威斯克还会遇到一个最为难缠的敌人——丽莎。不过，此时的丽莎完全不见当年NGC版《生化危机》中的强悍实力，将此时的她归为BOSS级别的敌人甚至有点不合适。只要将子弹尽数招呼到她的头部，就完全不用担心她会有任何反击的可能。



Chapter2

出现条件：完成"转生"Chapter1

BOSS战 丽莎



在这个关卡中，丽莎将会自始至终追赶着威斯克。并且在这期间，玩家还要操纵威斯克不断消灭沿途的敌人，因此弹药的消耗是十分快的，需要时刻注意检查弹药剩余量并随时装填。

在洋馆大厅迎来与丽莎的决战，此时的丽莎将会发动比之前稍微强大一些的攻势，不过对付她依然是老办法。在EASY难度下，如果瞄准准确，甚至可以仅仅用手枪就封住她的行动。

浣熊市毁灭事件



Chapter1

出现条件：完成"洋馆事件"Chapter3

相比前两个主线篇章来说，"浣熊市毁灭事件"中的丧尸拥有更高的耐久力，并且数量成倍增加。不过，由于街道上遍布汽车和油桶，所以玩家完全可以通过引爆这些道具来帮助杀敌。此外，从本章开始会出现可以喷吐毒液的丧尸，拥有这种能力的丧尸通常会隐藏在群体之中，且距离玩家控制的角色较远，用霰弹枪往往无法起到很好的杀伤效果。对付这种情况的最好办法是投掷手榴弹，大范围高杀伤力可以将一定距离内的绝大多数敌人一击必杀。

Chapter2

出现条件：完成"浣熊市毁灭事件"Chapter1

这个关卡中并没有专门设置的BOSS，不过出现的绝大多数敌人都有足够高的攻击力。此外，当战斗推进到地铁站时，便会开始伴随着一片漆黑，此时玩家需要依靠仅仅的一点照明区域随时注意四周可能出现的敌人，以免遭到偷袭。当脱离地铁站后，舔食者开始正式登场，这种敌人最大的特点在于可以从很远的地方对玩家操纵的角色发动袭击，只有选用射程较远且连射性较好的冲锋枪才能快速有效地消灭它们。关卡的最后，吉尔和卡洛斯需要在充满黑暗的隧道中对付数十只接连出现的猎杀者，为了更好地对付它们，建议事先储备好充足的弹药。

Chapter3

出现条件：完成"浣熊市毁灭事件"Chapter2

战斗开始不久便会遭遇追踪者，第一次遭遇战中没有什么难点，只要在其接近的时候留意QTE提示即可。持续命中追踪者的头部便可触发卡洛斯引爆弹药的情节，此时会有一个QTE提示，如果不及时输入指令则会立刻GAME OVER。随后与追踪者的两次遭遇均可通过引爆附近的油桶来搞定。当吉尔和卡洛斯辗转再次返回警察局大厅时，会第四次遭遇追踪者，这一次它会利用随身携带的火箭筒袭击玩家，不过只要在火箭筒发射的瞬间击中射出的弹丸，就可以令追踪者受到较大的伤害。



BOSS战　掘墓者

《生化危机3》墓地中出现的变异蠕虫——掘墓者，这次将直接在街市上接受吉尔和卡洛斯的挑战。掘墓者的攻击方式十分固定化，但变化节奏十分连贯迅速。它的第一种攻击方式是从地下横冲直撞，然后突然袭击玩家操纵的角色，这时只有按照QTE提示及时输入指令才能化解危机；第二种攻击方式出现的频率较高，它会将石块抛向天空，此时需要在石块落下前尽数击破；掘墓者偶尔还会使出直接靠自身重量砸向角色的招数，此时要特别注意QTE输入提示，否则一旦被击中将会受到极大伤害；第四种攻击方式是直接跃向高空，然后依靠自由下落对角色造成伤害，只有迅速命中它的头部才能化解。此外，当它的体力被削减到一定程度之后，还会逃到较远的地方通过投掷汽车来攻击角色，对付这种无赖手段的唯一办法就是用大威力武器将尚未落下的汽车打爆。



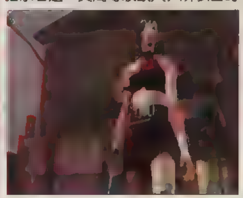
BOSS战　追踪者

当来到警察局二楼的直升机平台后，就会迎来与追踪者的决战。首先要做的就是通过QTE提示操作躲过它的一次攻击，然后引爆油桶将其打成最终形态。最终形态的追踪者同样具有公式化的攻击套路：首先，它会伺机用触手袭击玩家，只要用重武器连续命中他的头部即可封住他的行动；其次，追踪者会利用触手将玩家高高举起，这时只要猛轰它的头部就能脱险；随后，追踪者有可能会窜上屋顶，然后利用钻入地下的触手对玩家进行袭击，这种攻击方式对付起来最为棘手，除了迅速瞄准出现的触手射击之外别无它法；最后，处于屋顶的追踪者会一跃而起从头顶攻击玩家，只有迅速命中他的头部才能化险为夷。

隐藏剧本　濒死

出现条件：以A级以上评价完成"浣熊市毁灭事件"Chapter3

同剧本的名字一样，艾达一出场就处于极度危险的低体力状态，任何来自敌人的攻击都足以在瞬间将艾达置于死地。由于第一阶段的战斗场景是下水道，且敌人均是变异蜘蛛以及猎杀者这一类高等级敌人，所以暂时将霰弹枪一类的重武器作为首选吧，只要挨过这一个阶段便会得到体力的补充。艾达的原创剧本流程比较短，敌人的数量也较为可观，不过在弹药补充方面还是比较充足的，只要稍微注意节省，在接下来与强化型暴君的战斗绝对不用担心手中的武器"断粮"。



与强化型暴君的战斗较为考验技巧，虽然这个家伙的攻击套路没有什么实质性的进化，但攻击性无疑更加强大。对付它，除了要合理利用场景内的油桶和及时按照QTE操作之外，剩下的就全靠玩家的瞄准技术了。此外，本关卡的难点还包括随后的脱身技巧。要想顺利搭乘头顶盘旋的直升机，不可避免地要面对前来阻挠的大批猎杀者，而只有在其跃上高台的一瞬间用霰弹枪进行攻击，才能确保不被它打下高台。此外，利用绳枪锁定直升机的反应时间十分短暂，并且需要在这之前计算提前量。

隐藏剧本 The 4th survivor

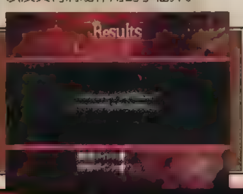


出现条件：完成"暗之继承者"Chapter2

第四幸存者汉克的原创剧本流程同样很短，但武器弹药以及体力回复道具的数量都较为稀少，因此在整场战斗中只能在不必要的情况下尽量使用手枪。本关卡并没有设置专门的BOSS，不过在最后的场景——警察局直升机平台处需要对付大量出现的顽敌，这其中包括猎杀者和甜食者。因此，至少要保留少量的霰弹枪弹药以及具有清场作用的手榴弹。

隐藏要素

将"The 4th survivor"完成之后，便会开启SP特殊关卡，并且允许在隐藏剧本中进行双人合作游戏。



作为谢尔盖的心腹，游戏中出现的巨人并没有详细资料可供我们考证。不过，只要玩过《生化危机2》，我们基本上就可以猜得出它的大概底细。如果再仔细观察它与[illegible]时的攻击动作[illegible]

安布雷拉终焉

Chapter1

出现条件：完成威斯克隐藏剧本“转生”Chapter2

作为讲述安布雷拉彻底垮台的终结篇剧本。关卡中的难点在于成群出现的丧尸，且这些丧尸中往往有会喷吐毒液的恶毒家伙“断后”，因此，为了不过度消耗弹药，在遇到这种情况时一定要优先利用场景中的油桶或者投掷手榴弹。

当推进至工厂核心时，会有一处分支路线的选择，左侧是从高处包抄，右侧是从地下迂回，两条路线均会遇到大量顽敌抵抗，并最终在一个空旷的平台上汇合。在这之后会有一个具备即死判定的QTE提示，接下来的难点便是连续应付数十只猎杀者的苦战。

Chapter2

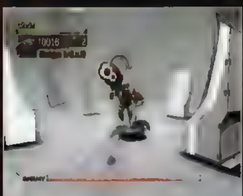
出现条件：完成“安布雷拉终焉”Chapter1



这一阶段的战场已经接近安布雷拉生化实验室的核心地带，虽然没有BOSS出现，但敌人将以猎杀者、甜食者以及基美拉为主，此外还有数量可观的变异蜘蛛和猴子。因此将冲锋枪和霰弹枪作为主要武器是理所当然的。

Chapter3

出现条件：完成“安布雷拉终焉”Chapter2



决战 B.O.W.塔洛斯

相比与塔洛斯的战斗，前面一路上所遇到的各种敌人已经可以算是小儿科了。作为镇守安布雷拉核心研究所的终极武器，本次的最终BOSS具备以往出现过的各种生化武器所不具备的各种攻击手段，并且招招都可令玩家操纵的角色受到较大伤害。

第一阶段

这一阶段的战斗，BOSS还是处于近似人类的形态，不过它的上肢系统已经得到特别改造，不仅具备巨大的利爪，还装备了一支可以同时发射多枚弹头的火箭筒。BOSS的第一种攻击手段是通过利爪直接对玩家进行近距离攻击，此种攻击手段可以通过不断攻击BOSS来化解；它的第二种攻击手段是一口气放出数枚火箭弹，只要枪法够准足以将其尽数击落；第三种攻击方式是边奔跑边发射火箭弹，此时同样需要不断进行瞄准将弹丸击落。此外，BOSS还会突然对玩家发动猛烈的火力打击，此时需要及时按照提示输入指令，成功输入后便会躲到场景内的掩体后。BOSS的弱点在于头部和背部，通常情况下需要连续命中头部才能造成伤害，当它的体力被削减到一定程度后还会露出背部的破绽，此时只要迅速用大威力武器瞄准要害猛烈轰击即可完成第一阶段的战斗。



第二阶段

变身后的BOSS会彻底改变攻击套路，首先，它可以通过三次连续发射激光束来扫射玩家，只有连续成功输入QTE指令才能躲过一劫；其次，它还会有两种释放利爪攻击玩家的手段，只有命中袭来的利爪才能化解。此外，它还会偶尔作出突然的近身攻击，同样需要正确输入指令才能躲过。此形态下BOSS的弱点在于胸前和手臂上的三处红点，只要将三处破坏，就可以令其露出要害。此时抓住机会用连射性好的武器瞄准射击可以对其造成较大的伤害。需要注意的是，露出要害的BOSS会猛然向玩家发动袭击，需要连续两次输入提示指令才能躲过，此外，它肩上的两只利爪也要及时破坏。如此反复几个回合，BOSS便会被彻底消灭。





隐藏剧本 暗之继承者

Chapter1

出现条件：完成“安布雷拉终焉”Chapter3



敌人种类配置多样化以及敌人出现频率明显提高是本此关卡的难点所在，由于在结尾处需要同时对付两名巨人，因此在此前的战斗中只能在最大限度上节省重武器的弹药。对于成群出现的敌人，与其浪费大量的子弹，不如直接使用手榴弹更为有效。

BOSS战 双重巨人

同时对付两个巨人实在有点吃不消，不过只要找到规律，同样可以轻松搞定。当敌我双方处于圆形平台外的栈台上时，两名巨人会连续两次进行冲刺攻击，只要及时命中它们的头部就可以化解他们的攻击；来到平台后，首先需要按照提示输入指令来躲避连续打击，随后双方先后飞身跳上隧道顶端，此时仍然要及时瞄准敌人射击才能躲避开袭击。巨人的攻击套路在这两种招数之间循环，偶尔会出现跳上栈台二层的释放导弹环节，这时需要尽快将连续射来的导弹击落才能免于受伤。



Chapter2

出现条件：在完成“暗之继承者”Chapter1的基础上完成“濒死”剧本

最终BOSS战

相比之前与双重巨人的战斗，作为最终BOSS的谢尔盖变异体实在是弱得可怜。除了运用独立的巨爪攻击威斯克之外，它的惯用攻击方式就是释放带有伤害判定的蛹。不过，只要用冲锋枪进行小范围的快速扫射，即可轻易将这些飞来的蛹一一击破。如果被BOSS的巨爪抓住，不要急于攻击，片刻之后就会出现QTE提示，此时只要正确输入指令就可以直接来到它的背后，随后用大威力武器猛轰外露的弱点可以令其受到极大的伤害。当谢尔盖变异体的体力被削减至极低的状态时，它就会回到场地正中，并不断释放未孵化的蛹来攻击威斯克，此时只要用大威力武器猛烈轰击它的身体就可将其消灭。



文 翔仔　美编 anubis



MASS EFFECT

X360

23世纪时，人类已经遍及整个银河系，但人类为了争取更多土地因而向那些拥有更先进文明的异星种族宣战，以夺取那些原属於异星人的领土……“当古老的恶魔苏醒过来时，只有一位超凡的人可以拯救苍生……”这句在很多地方都能看到的传言也许不久即将成为现实。一位名叫Shepard的优秀军人要带领精英小队完成一次特殊的任务，但当精英小队进入带着敌意的异星人世界执行任务时，将发现真正的威胁已经远大于任何人所能想像。也许这样的剧情会让人觉得老套，但是说真的，这绝对是一款值得一试的游戏，哪怕是像在下这样原先对于RPG完全无爱的玩家都会津津有味的体验着故事里的一点一滴。如果你是个《星球大战》电影的FAN，那么就不要再做任何挣扎了，痛快地被这款游戏俘虏，然后自己去上演一出属于自己的星战电影吧！



操作介绍

操作列表

LT	瞄准
RT	射击
LB	更换武器
RB	选择能力（长按）
左摇杆	移动　按住蹲下
右摇杆	视角、按下调整瞄准镜倍率
A	调查、跑步
X	拿出武器
B	收起武器
Y	使用道具
BACK	手雷
START	暂停菜单
方向键	队友指令

操作注意事项

轻按下“RB”和“LB”是在最近使用的两种武器和能力间切换。如果分别长按的话LB的功能是为队友选择武器，长按“RB”则是选择队友以及自己的特殊能力。

按下“A”键可以跑步。在拔枪战斗状态下，跑步速度快，但有一个体力条，用完之后需要过一段时间等体力恢复。

手雷扔出后是以一条水平直线匀速前行的，飞的速度不快，但可以非常远，扔出后再次按下“BACK”键爆炸，或经过一定时间自己爆炸(时间比较长)，可以扔向敌群在飞到群中时直接引爆。

在步行状态下，按“Y”键是治疗，使用后可以对周围的所有队员产生效果，使用一次后需要经过一定时间间隔才能再次使用。如果是在乘坐载具的状态下，“Y”键则是修理技能，同样在使用后有一定的冷却时间，只不过时间比治疗要略短一些。

游戏中NPC的AI还是比较高的，知道自己该做什么。用方向键可以改变他们行动的大方向，或者对他们下达待命或者自由攻击等指令，为他们装备不同的武器可以改变他们的作战习惯。

©Microsoft

故事之前的故事



公元2183年，29岁的Shepard被派任参与一艘新护卫舰——Normandy的编组，而他的长官，David Anderson上校David Anderson也是一名功绩卓著的军人，曾参与"第一次接触战争"(First Contact War)，尽管学院的历史课程基於政治考量并未渲染那次战争的过程，只平铺直叙地记载着，为期不到两个月的战争根本是误会一场：那个时候的人类还没遇过其他具有星际航行能力的种族，几艘船舰在不知情的状况下闯入了图瑞帝国(Turian Empire)的领域，被图瑞巡逻舰队当作入侵者攻击，幸存的货船逃至Shanxi前哨站求援，驻防的地球联盟(the Alliance)舰队随后予以反击，将那批图瑞巡逻舰队全数歼灭，此举立即引来图瑞帝国的注意，他们派出大型舰队快速地占领Shanxi前哨站；所幸，在战事扩大之前，已因多个异星种族联合组成的"银河总部议会"(Citadel Council)介入调停而落幕。然而，能像安德森上校一样英勇地从图瑞人手中夺回Shanxi前哨站，怎再么说都是件了不起的事，而我们的主角便是被派任到这位名人麾下当副官。

虽然Shepard对曾经打败外星人的英雄抱持一份崇敬心态，但他毕竟没有受到"第一次接触战争"波及，因此在他眼中，把外星人并不是那么可憎的，否则像Normandy这样的计划可能数十年内都不会实现——一艘船体不算太大的护卫舰，竟然挂载战舰级的超光速引擎，目前只有图瑞人有这种微型化技术，而先进的匿踪系统则是Salarian族提供的新玩意儿，以人类加入银河总部(the Citadel)的年资来说，显然是有被特别"关照"，至於那些外星人是对人类未来的潜力有所期许，还是有其他台面下的目的，这还得要时间来证明。

"银河总部"(the Citadel)有一个决策核心叫"银河总部议会"(the Citadel Council)，加入银河总部的各式星际种族可粗分为两类，一类是议会种族(Council Races)：必须提供银河总部足够的维安武力，或曾经对银河事务有重大贡献者，目前只有Asari Republics、Salarian Union、Turian Hierarchy三族；另一种则是非议会种族(Non-Council Races)：地球联盟(Systems Alliance)、Volus、Hanar、Elcor、Quarian等。然而上述的种族之外，宇宙里仍有许多不属於银河总部的星际种族，例如界神星系(Terminus System)，对银河总部采取中立不往来或敌对的态度。

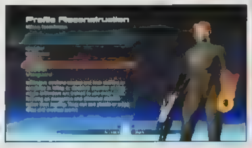


角色资料设定

装载许多先进系统的Normandy仍处於最后的测试阶段，舰上的电脑系统才重新整顿过，有些档案在传输与还原过程会受损。很不巧地，Shepard在重新下载个人服役纪录到Normandy的主电脑时，就立刻遇到了资料蒸发的荒唐事。于是玩家必须给我们的主角输入一些基本资料，接着，游戏正式开始了。

职业选择

游戏预设了六种取向各异的职业每一种职业，分别为：Soldier(士兵)、Engineer(工程师)、Adept(强化人)、Infiltrator(渗透者)、Sentinel(哨兵)、Vanguard(先锋)。这六个职业都有4项初始天赋(Starting Talents)与4项进阶天赋(Unlockable Talents)及1项职业天赋，主角因剧情需要，其原本选的职业到游戏中期会有一次特化为进阶专职的机会，会代换掉原本的职业天赋。如果你在专精职业上不断升级，角色就能在特定方面得到强化，但不会获得新的可使用技能。每种职业在一开始就会有一些锁擅长的作战方式，在升级的时候可以尽量发挥这些优点。



职业进化

Commando

特种兵(基本职业：士兵，渗透者)，比起野蛮的突袭，特种兵更依靠精准、致命的攻击来消灭敌人。

- 增加武器伤害
- 强化免疫技能(健康能力)
- 强化射手技能(手枪能力)
- 强化暗杀技能(狙击步枪能力)

注：只是强化效果，如果基本职业没有该技能，就不会得到强化，更不会获的新的技能，下同。

Shock Trooper

突击步兵(基本职业：士兵，先锋)，突击步兵是受过强化训练的杀戮机器，他们能应付各种战况。

- 增加血量
- 增加伤害防护
- 强化免疫技能(健康能力)
- 强化屏障技能
- 强化肾上腺激素技能(突击训练能力)

Operative

操作者(基本职业：工程师，渗透者)，操作者是操纵周遭环境，获取最大限度优势的大师。

- 降低科技技能的恢复时间
- 强化超载护盾技能
- 强化破坏武器技能

Medic

医疗兵(基本职业：工程师，哨兵)，医疗兵结合了科技和治疗能力，以此提升小队的效率。

- 降低治疗类技能的恢复时间
- 强化急救技能
- 强化神经震荡技能

Bastion

壁垒(基本职业：强化人，哨兵)，壁垒擅长利用生化能力进行防御、使敌人无法动弹。

- 降低生化技能的恢复时间
- 强化屏障技能
- 强化停滞技能

Nemesis

天敌(基本职业：强化人，先锋)，天敌是生化技能专家，擅长使用质量效应场去重创敌人。

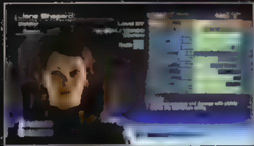
- 提高所有生化技能的持续时间和伤害
- 强化扭曲技能
- 强化升起技能

这是款 RPG 拿出枪后的战斗状态中可以靠墙，移动到墙边就会自动靠在墙壁上，之后可以左右移动，也可以进行盲射和瞄准射击等，很"有趣"的特点就是：移动到掩体边缘后不需要按任何按键就会脱离靠墙状态……经常误操作……只能告诉自己"这个是款 RPG……"

模范值/叛逆值数值上的影响

出生背景及心里形态，这会决定别人谈到主角的话题内容，并对模范点数(Paragon)和叛逆点数(Renegade)的初始值有影响，例如：本则故事的预设主角是在地球出生(Earthborn)，生活环境最为恶劣，所以他一开始的叛逆点数就比模范点数略高一点。不过玩家想把主角培养成什么样的个性，仍是日后游戏过程中一次次的选择所决定。

由此可见游戏一开始对于人物的各种设定可不是做做样子的，不同的背景设定会关系到任务的性格，品性，以及一些特殊数值，这在游戏中会有比较明显的差异。虽然对游戏的主线剧情影响不大，但是在很多细节上都会有许多不同，特别是在解决问题时，不同的设定会带来完全不同的解决方式。下面我们来看看相应的初始设定都有什么吧。



背景和心理设定	
背景（Background）	
地球出身（Earthbound）	获得叛逆值奖励
太空流浪者（Spacer）	获得模范值奖励
殖民地出身（Colonist）	模范值和叛逆值都获的少量奖励（都比上面两个少）
心理形态（Psychological Profile）	
冷酷无情（Ruthless）	获得叛逆值奖励
战争英雄（War Hero）	获的模范值奖励
唯一幸存者（Sole Survivor）	模范值和叛逆值都获的少量奖励（都比上面两个少）

模范值等级奖励(Paragon Level bonuses)	
5%	提升2点魅力能力上限，获得1点额外的魅力点
25%	提升2点魅力能力上限，获得1点额外的魅力点，急救CD降低10%
50%	血量提升10%
75%	解锁成就　提升2点魅力能力上限，获得1点额外的魅力点，所有技能的CD降低5%

叛逆等级奖励（Renegade Level Bonuses）	
5%	提升2点威胁能力上限，获得1点额外的威胁点
25%	提升2点威胁能力上限，获得1点额外的威胁点，武器技能的CD降低10%
50%	每秒回复1点血
75%	解锁成就，提升2点威胁能力上限，获得1点额外的威胁点，所有武器和技能的伤害／持续时间提高5%

系统名词介绍

系统选项

按下START后会进入游戏菜单，其中除了游戏基本设定的选项以外，其他的选项在出现变化或者出现新的内容时都会开始闪烁提醒玩家进行查看。主要选项如下：

EQUIPMENT:选择武器装备，另外武器可以安装升级套件，提高各种参数，在EQUIPMENT画面按X进入装备插件栏。每次新取得的武器或者升级套件，他的名称会开始闪烁提醒玩家注意查看。另外，游戏中身上所携带的物品上限为150，平时多注意整理一下，不然到了后期拿到好东西却放不下就只能丢掉了，欲哭无泪啊！

CODEX:词条解释。在这里玩家可以查阅到各种资料，对于整个游戏的世界观以及一些重大事件的了解非常有帮助。在这里可以知道各种族的信息，还有星球、人物等介绍，同时部分介绍伴有语音说明。

JOURNAL:游戏日志，当前任务。主要任务栏按右键进入分支任务(Assignment)，大部分任务都有多种处理方法，处理后会有得到相应的不同数值的增加，至于具体如何去完成，那就全看玩家想在游戏中扮演怎样的角色了。

SQUAD:升级。可以提升各种能力。队友的也需要玩家提升(可以设定为队友自动调配升级点数)。

MAP:地图。地图中按下A键可以设置自己的行动目标，在游戏画面小地图上会直接显示出来(其他重要地点需要靠近才能在小地图显示)。另外在地图旁边相当详细地放出了图例，非常方便。

OPTION:基本设定选项

SAVE\LOAD:保存和提取记录。



装备属性名词	
武器数值栏位	
Shots Before Overheat	射击过热(数值越大，武器在连发时可以打比较久才过热)
Accuracy Rating	射击准确率
Damage	指武器的直接伤害力
手雷数值栏位	
Explosive Impulse	爆炸的冲击力
Effect Radius	爆炸的辐射
工具数值栏位	
Shield Bonus	护盾加值
Tech Cooldown Bonus	指战斗中使用Tech(科技专长)技能时的冷却时间
Med Recharge Bonus	指战斗中使用Y补血后的冷却时间
护甲数值栏位	
Damage Protection	护甲防护力(针对一般伤害)
Shields	护甲外护盾的防护力(针对一般伤害)
Tech Biotic Protection	对抗Tech(科技专长)或Biotic(异能专长)攻击时的防护力

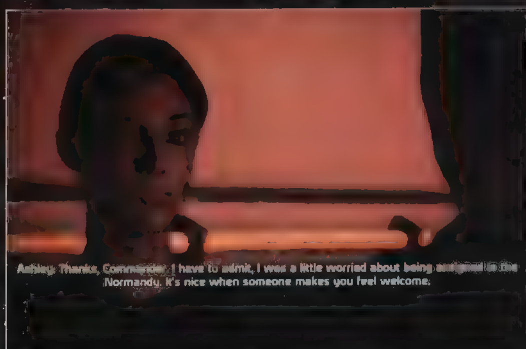
交谈的技巧

这款游戏的一大魅力就是在如何与人打交道上面。如果说你准备简单的好人做到底，或者说做一个彻头彻尾的宇宙恶人，那游戏中的很多乐趣就消失了。但是这也不能怪大家，这次游戏最不厚道的地方就是在于没有中文字幕，全程英文语音。虽然可以调出英文，但是对话时画面无法定格，这对于英语不怎么样的玩家来说完全不够反应时间，与人之间的交流乐趣少了很多。虽然选错对话不会直接GAME OVER，但也会在一定程度上影响人物之间的关系。面对上下级如何应变全靠玩家自己的能力了……其对话的数量绝对是令人发指的多，喜欢看剧情或提高英语水平的玩家可以尽情享受了……另外对话大成功会取得较好的道具和经验。

可能面对这种情况有些玩家开始担心游戏继续进行会受到比较严重的影响，比如我想做个好人，但是却因为语言不通而没有朝好人方向发展怎么办？这点不用太担心，有个针对游戏的小窍门，对话时选项栏右上的第一个选项通常都是有礼貌的句子，右中第二选项通常是中立、持保留态度或结束对话，右下第三选项通常是开骂或呛声的句子。如果想一直维持一个友善的形象，那就一直选择右侧第一个选项吧，如果是在忍不住了想吵一架，那就用最后一个选项一路说到底好了。



另外在有些情况下左侧也会出现对话选项，这里的选项一般都是在情报方面的询问语句，如果想对某件事情知道得更详细一些，就可以从这里面选择自己想知道的事情，而且通常询问结束后在你的银河信息资料库中就会有新的内容加入。



不要放过任何机会　日后走到舰桥观景窗、舰桥走道侧排电脑、战情中心电脑都有可以按"A"键调查的地方，点选可获得经验值或Codex条目的新增，有空的玩家不妨抽空阅读一下。毕竟在这样一个世界观里。多知道一些事情是对自己有好处的。

战斗由此开始

到这里，我想诸位已经对这次我们要前往的世界已经大致有数了，那么下面，我们就来看看在质量效应的世界中即将发生的一切吧。

开端，发生在Eden The Beginning



浩瀚无垠的宇宙中，飞船极速掠过一颗颗行星的上空，从加速器被射出后，便距离目的地不远了。Shepard正前往飞船的舰桥。他的长官已经在那里了，那是一个异星人身为Spector的Nihlus Kryik。在飞船进入了令他满意的状态后，他便离开了舰桥。不一会，便会有让玩家前往舰长室的命令，一路到底进门后发现Nihlus已经在那里了。简单交谈后，舰长也到了，从交谈中可以听出发生了一件不得了的事情，在Eden星上，人类发现了一座非常完整的古代Prothean族的信标，但是因为当地设施的限制，无法进一步研究，而且信标无法得到良好的安全保障，所以这次他们的任务就是秘密护送信标离开Eden星。

就在交谈中，战舰收到了一段影像，Eden星上的挖掘部队遭不明武装袭击，看来这支来历不明的武装对于这个信标也很感兴趣。周围没有其他部队了，为了避免信标被夺走，舰长下令Shepard带领一个小队前去调查并营救幸存者，同去的还有Nihlus，但是他选择单独行动。

到达Eden星表面后首要目的是找到信标，然而没走多远，小队遭到伏击，Jenkins下士中弹身亡。在又经历了一场战斗后，小队看到了正被追击的Ashley。将其解救出来后，得知袭击这里的武装力量就是在300年前已经被镇压了的Geth。现在的情况下小队需要更多的帮助，于是Shepard邀请Ashley加入队伍以弥补小队的人手。

前进了没多久便遭到了Geth的袭击，战斗结束后，Ashley认为还应该有幸存者在前方的区域，事不宜迟，赶快前往那里。然而就在即将到达的时候，那些被挑在柱子上的尸体开始发起攻击，原来Geth将这些生物尸体改造成作战工具，这些被改造出来的东西被称为Husks。消灭了这些Husks后，在前方被锁住的门后似乎有幸存者，Shepard上前解开了门锁，只需要按照提示快速按下相应按键即可解开，不过只有一次机会。打开门后，发现里面躲藏着两名研究员：Dr．Warren和Dr．Manuel。一番对话后，Shepard吩咐两名幸存者在那里等待后续部队的救援，自己率领小队继续前进。

这时Nihlus来到了一片已经残破不堪的设施，他在这里碰到了自己的战友，同为Spector的Saren。Nihlus觉得很奇怪，因为Saren并没有受命来完成这个任务，于是他上前询问。Saren一边从容地回答他的问题，一边走到了他的身后，举起枪对准了Nihlus。

不远处的枪响引起了Shepard的注意，在一座小桥的边上能够看见前方有很多Geth和Husks聚在一起，似乎刚刚发生了什么。将这一小股敌人消灭后来到他们聚集的那块平地，发现Nihlus已经中弹身亡。忽然，旁边发出了一阵声响，所有人下意识地举枪瞄准了那里。一个人类举着双手小心

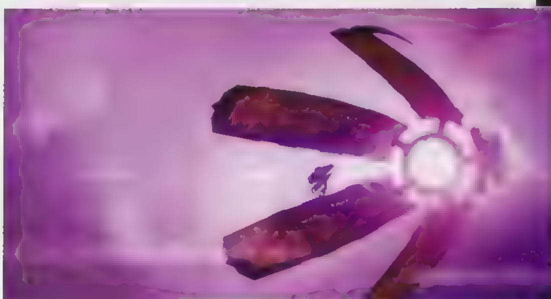


地站了起来，他自称名叫powell，并且看到了刚才发生的一切。powell告诉他们，杀死Nihlus的人就是Saren，而且Saren已经和Geth混在了一起。询问后得知，Saren已经前往不远处的列车，队员们立刻开始追击。在车站经过短暂交火后径直向前就可以乘上最后一辆列车。

当他们到达目的地时，发现四周被安置了四枚炸弹，必须立刻拆除，但是敌人的火力比较猛烈想要顺利拆除还需要压制以后才能够进行操作。拆除炸弹有时间限制，不过在普通难度下要完成压制再拆除炸弹时间不会很紧张。在拆除所有炸弹，并消灭了周边敌人后，前往旁边的一块空地，来到传送装置前会有剧情发生。

在战舰上，Shepard从昏迷中醒来，在交谈中他们又一次谈到了那不可思议的力量，Kaidan上尉也描述了当时的感觉，但是当医生问起Shepard所看到的画面时，却无法得到一个让人满意的答案。这时舰长来到了房间里，并且表示需要和Shepard单独谈谈。等医生和Kaidan豆离开后，舰长谈到了这次任务中最大的意外——Nihlus的意外死亡。并且简章提醒Shepard要小心Saren，他是个危险的人物，而且他因为人类在银河系中的迅速膨胀而对人类有着说不清的仇恨。接着舰长要求Shepard前去通知Joker下一步行动，他们准备前往星际联盟议会去告发Saren的罪行。

但是一切并没有想象中那么顺利，议会高层对这种说法相当不满，因为缺乏有力证据证明Saren的所作所为。并且在议会大厅当面对峙的时候，Saren矢口否认自己杀死了Nihlus，并且振振有词地解释了自己为何会出现在一个本来与他毫无干系的地点。这次的调查不了了之，但是Shepard发誓要找到证据来控告Saren。会议结束后，舰长告诉Shepard其实在Spector内部也有不少战士对Saren不满，并且也想除掉这个害群之马，有一名叫做Garrus的优秀战士比较突出，如果能够与他合作的话，想要扳倒Saren会容易很多。



调查开始 Investigation Start

根据舰长提供的信息，前往Chora's Den从Harkin那里能够得知现在Garrus的下落。不过要找到他似乎不太容易，虽然知道他正在夜总会里里逍遥快活，但是夜总会门口会发生激战，杀死守卫后才能进入。见到Harkin时他正一脸享受地靠在夜总会一脚的酒桌边色迷迷地盯着这里的美女们。上前说明来意后与他聊了起来，从话中得知Garrus正在Med Clinic执行任务，现在前往的话应该能够碰到他。

得到这些情报后，Shepard立刻前往了Med Clinic。没想到的是他们在这里遇到了一帮恐怖分子劫持了Chloe Michel博士，而Garrus正试图悄悄靠近解救博士。Shepard一行人的突然闯入让恐怖分子开始激动，就在这时，Garrus果断开枪击毙了匪首将博士从他们手中解救出来，解决了剩下的乌合之众后，Shepard上前质问Garrus为何不考虑人质安全而贸然开枪，经过一番



解释后双方进入了谈话的正题。谈话中得知，不久前Saren曾经来找过Michel博士打听关于信标的消息，看来他想取得信标达成某些不可告人的目的。下一步他们要前往刚才的夜总会找到Fist，他似乎知道一些Saren为Geth卖命的证据。Garrus从这里开始加入队伍，可以在编队界面中选择行动的人员。

回到夜总会后发现那里已经严阵以待，不用多说什么了，一路杀进

探索银河　除了主线中的主要场景之外，玩家还能够到许多未知的星球里造访，而这些星球即便是没有去探索也不会影响到故事的进行，在游戏中战役进行的任何时间，玩家都能选择到这些星球上去探勘，有机会发现到新的生物、资源、文明遗迹或强大的科技等等。





去，在最里屋找到了企图负隅顽抗的Fist。这里只要击毁两侧的自动炮就可以触发剧情，不用在Fist身上过多的浪费火力。但是让人失望的是Fist知道的并不详细，而且似乎他自己也正遭到追杀，并且从他口中得知他们要找的一名Quarian族女性正有生命危险。一行人迅速杀出夜总会，前往出事地点。这里有限制时间，尽量不要在路上的战斗耗太多时间，拉近距离提高命中率为妙。看来Shepard的小队赶到的还算及时，消灭了追杀Quarian的凶手和他的机器人小队后便会与被救出的Quarian对话。

Shepard带着这名能够提供线索的Quarian回去，在对话中得知她叫Tali，并且她手上有一段关于Saren的录音，里面还有一段神秘的女人的声音。得到了这些情报后，舰长提议立刻将这些信息提交给议会，如此有力的证据使得任何人都已经无法再包庇Saren了。而Tali自愿加入了Shepard的小队进行战斗。在前往议会大厅之前，可以先乘电梯到地下再收编一名战士——Wrex。

前往议会大厅后，议员们在听过录音后终于相信相信Saren已经成为了Geth的走狗。并且因为这次离了大功，Shepard在议会的授意下，成为了第一名人类Spector。接下来，就要开始对Saren等人的讨伐了，前往太空港登舰吧！到达战舰之后，Shepard收到了一份意外的大礼，她成为了这艘战舰的舰长！飞船离开了空港，前往下一个目的地——Feros星。



Feros上的战斗 Campaign on Feros





这时的Feros星正遭受到Geth的进攻，现在的任务便是要前去支援在那里镇守的地球军队。飞船刚刚停稳，Shepard带着队员才踏上这片土地，Geth便已经杀了过来，抵挡住这次进攻后立刻前进，前往这里的指挥部与当地指挥官Fai Dan碰面。一路上到处都是人类的尸体，而这块仅存的基地看样子也撑不了太久了。在基地的另一个入口处，Shepard终于见到了这里的指挥官Fai Dan，但是还没说两句话，Geth的又一轮攻击开始了。从现在开始要阻止Gath突破防线进入基地。在解决掉第一批已经到达门口的敌人之后就可以以攻为守，直接前往Geth飞船的所在地。刚刚离开基地范围，在楼梯道上会与敌人发生交火，如果在这里已经造成了一定损耗的话，接下来最好小心一点，在快要到达Geth聚集地点的时候不要冲得太快。他们在飞船处的兵力还是相当可观的，并且拥有一定的火力优势，远处还有狙击手。这里可以借助拐角和门的掩护，将里面大部分敌人一个个分散开来，然后逐个击破。将这里的敌人全部消灭，他们的飞船会离开。回到基地再次与Fai Dan交谈，接着要去地下室取得运兵车。继续按照原来的路走，不过这次不需要到达Geth飞船的所在地，刚才经过的一个路口边上有个打不开的电梯，现在可以使用了。从电梯下楼后可以在车库中取得一辆M35装甲车。

利用装甲车的掩护一路挺进，在半路的一个据点见到了Juliana Baynham。但是和她在一起的Ethan Jeong神经已经高度紧张，显得有些神经质，每个前来的人都会受到他不太友好地盘查。Juliana表示了歉意之后向Shepard一行人说明了现在的状况。在Shepard临行前，Juliana请求他们在回来的时候将她的女儿救出来。

接下来的路虽然都是一条直道，但是Geth的重兵把守给整个小队造成了不小的麻烦，好在M35装甲车带有护甲并且可以回复，并且按“A”键可以跳起如果感到情况不妙就找一些能够完全挡住车身的掩体让装甲车恢复护甲后再继续战斗。另外需要注意的是这里遇到的Geth除了有攻防兼备的红色高等级作战单位以外，还有一种四足的大型Geth，它的攻击方式对护甲的消耗非常快，尽量优先击破。如果在战斗中装甲车收到损坏可以按“Y”键进行修复，但是在修理过程中车辆无法移动也无法攻击，所以一定要找一个绝对安全的地方才能进行此项操作。走到路的尽头，将残破的大厅内的敌人全部消灭后，从左侧一个被炸开的缺口下去会有剧情发生。

原来Juliana的女儿Lizbeth一直躲在这里。Shepard告诉她现在已经安全了，并且向她打听了一些相关情报。从她口中得知了一些Geth入侵的详细情况后，突然从四周冲过来一些怪物，穿过Lizbeth旁边的火堆，站在那边的平台上可以防止它们近身，这样不费吹灰之力就可以将其全灭。从另一端的门口出去后上楼，发现一个Krogan族佣兵正在一个人工智能那里查询一些什么，但是他们刚一上楼，这个佣兵就转身向他们攻击。他的攻击力相当高，而且近战几乎可以秒杀Shepard，小心应付。把他摆倒后上前启动人工智能，得知Geth除了发动了对这里的袭击以外，似乎还有什么别的目的。为了弄清这些事情，Shepard带领小队继续展开调查，发现Geth已经将母舰停靠在了这里，并且利用母舰上的设备正在做些什么。

为了阻止Geth的行动，队伍开始向母舰的停靠点进发。在战舰停靠点会有一场恶战等着所有队员，对方有两个重装Geth，优先消灭。这里建议在战斗的时候不要急着冲到楼梯下面，在楼梯上可以利用的掩体很多，而且前方有不少障碍物能够阻挡对方的重火力攻击。结束战斗后





银河的主宰 玩家在游戏中操控着银河系的最终命运，玩家的决定及行动将会影响到银河系中所有生物的命运。你可以坚定不移地站在正义的一方去消灭恶势力，也可经由崇高或残暴的手段让人类跃至银河系文明的最高点，一切都在你的手中。

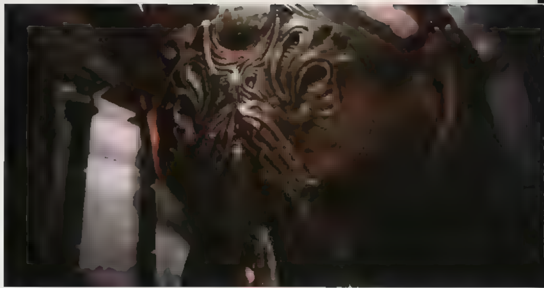


前往最顶端启动装置，这里出现了一个比较简单的谜题，左侧有一排设备需要在启动后进行调整，这时在右下角雷达旁边出现一个细条，上面有两个小箭头。每开启一个设备，细条会被填满一部分，只要将细条没填满的部分控制在两个箭头之间就可以顺利关上舱门，让Geth的战舰失去支撑，坠落深渊。

Geth的战舰被摧毁后，原先无法通过的一道门也被解除了屏障，直接从那个门离开，路上会碰到Lizbet。回到进入时的那个地方，原先停在那里的M35装甲车还在那里，乘上它准备离开，但是这条路上再次充满了Geth的防守兵力，企图阻止他们回到战舰上。在即将到达Juliana所在地时，无线电中传来了她的求救，刚刚在门口停下，Lizbet就急忙冲向门口。这时候他们发现这里起了争执，而Ethan命令手下控制住了Juliana。这个时候Shepard上前想要制止这次争执，但是对于Ethan这样自私的无胆鼠辈不需要有什么同情，选择最具有敌意的回答将他击毙也无所谓。

将路上的Geth清理干净后在最后一道门前，他们看到了一个类似Husks的东西，但是将它击毙后发现这是一个生命体，而不是机械。当地的幸存者已经受到某种感染，并且已经不受自己控制。打开大门后，除了成群的这些不明生物以外，他们还受到了已经被控制了的当地殖民者的袭击。无奈之下Shepard只得开枪还





击，一路杀回基地。这时候已经没有人还能控制自己，纷纷向他们攻击，消灭了所有人后，Shepard打开了这里的一个掩体。一阵响动从身后传来，是Fai Dan，他利用仅存的意识控制着自己，最后举枪自尽。

来到地下的Shepard小队发现了一个巨大的奇怪生物，看来它就是这里的污染源。当Shepard靠近这个巨大的虫子时，从它的嘴里吐出了克隆的Asari族女性，几句话不合，大家拔枪相见。沿着周围的楼梯不断向上，破坏虫子用于支撑身体的触角，但是每次都会遇到被它感染的变异人类以及克隆人的阻挠。这里需要说一下，不管克隆人被杀死几次，只要巨虫没有被消灭，她就会一直出现。将指定的触手全部破坏后，巨虫由于支撑不了身体的重量跌落下去，与此同时，Shiala从一个囊状物中掉了出来。与她交谈后将面临选择，放过她或者杀死她。

寒冷的Noveria The cold Noveria

回到飞船上之后，作战人员会进行一次会议，接下来就前往另一处进行调查。飞船来到了冰天雪地的Noveria。但是想要知道进一步情况则需要前往Peak15，由于没有通行证，守卫不允许前往车库。这里能有几种方式取得通行证，一切取决于玩家在与NPC对话时的选项，可以通过比较强硬的手段取得通行证，也可以使用稍微平和一些的方式。最直接的方式就是到酒吧里去找Qui'in，答应帮他拷贝一份资料后交给他可以拿到通行证，但是在前去取得资料的时候会与那里的守卫发生严重冲突。前往车库后与守门人对话便可进入，但是上车之前会在车库有激战，敌人并不多，但是以灵活的跳越型Geth为主，它们能通过特殊攻击导致武器无法散热，多多注意隐蔽。

上车后就可以向Peak15前进了，一路上会在几个区域遭受不同火力的阻拦，优先击毁炮台。在进入室内后消灭沿路的Geth以及Krogan佣兵。在深入了一段距离后会出现新的敌人——





一长相怪异的虫族异形。沿路前进后会来到一个房间，三个门都无法通过，到最里面一个圆形房间去启动机关，这里实际上就是一个汉诺塔的小游戏，解除机关后会有个人工智能出现，它会指示Shepard打开反应堆，所有设施启动后回到原处，要求人工智能强行解除门的锁定，接着就可以前往车站了。

上车后列车会自行开往Rift Station，到达后直接前往大厅，第二个门下去是一个医务室，如果答应帮助医生，可以在帮他做完事情后得到门卡从区域的西侧前往目的地。如果选择不帮助医生则需要自己解开最前方的门锁才能够继续前进，如果这样的话整个地区的人都会对Shepard发动攻击。不管如何选择，这里都要面对Matriarch Benezia。战斗分为两个阶段，第一阶段Matriarch Benezia会不断召集手下前来进攻，自己在远处放冷枪，并且伴有特殊技能攻击。在消灭了几批杂兵后会有剧情发生，似乎她现在不能完全控制自己，对话最后，Matriarch Benezia失去理智，再次向Shepard一行人发起攻击，现在可以直接将她击毙。剧情中会再次面临选择，放走箱子里的异形女王或者结果它，这里依然是看玩家自己的感觉了。

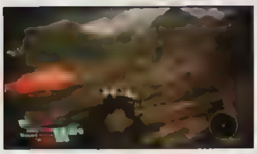
接下来可以直接到达车站，一开始无法进入的一扇门现在被解除了锁定，可以通过这里前往Hot Labs，但是那里只有一个沮丧的工作人员，到最里间启动人工智能，但是需要ID卡才可以对它下命令。回到工作人员那里，在对话中选择中间的选项会发生剧情，杀死异形后能从工作人员的尸体上得到ID卡，回到人工智能那里完成剩下的操作。接下来要迅速离开这里，虽然路很短，但是要经过的房间里布满了异形，并且还有时间限制。这里可以不用将异形全部消灭，把它们减少到一定数量后立刻冲进电梯即可。乘列车离开后，在Noveria的任务就结束了。





Normandy 护卫舰 它可以算得上是地球联盟有史以来造价最高，配置最强的战舰了。除了搭载了集各个星球最高科技于一身的各种设备以外，它还搭载了与护卫舰极不相称的强大火力，在游戏的结尾处玩家将会看到Normandy在游戏中第一次也是最后一次开火。

Artemis Tau区域救援 Rescue on Artemis Tau



接下来前往Artemis Tau去寻找一名叫做Liara的Asari人。这个星团中一共有四个小星系，在Therum可以发现被囚禁的她。战舰会将M35装甲车空投到星球表面，这颗星球上散布着大大小小的熔岩湖，小心驾驶，掉下去就直接OVER了。但是同样，路上很多敌人可以直接用车撞进熔岩湖中，可以提高不少效率。中途会经过一个要塞，从正面是进不去的，要从旁边的小路绕行，消灭要塞里的敌人后自己将门打开才能继续顺利前进。在地图最顶端能找到地洞的入口，但是在进入之前会遇到Geth的疯狂抵抗。

除了原先驻守在这里的一批士兵以外，在到达洞口时会遇到Geth战舰空投的又一批敌人，这里将要在没有装甲车强火力的情况下面对两只四足Geth，利用掩体慢慢消耗它们吧。进入地洞后顺路前进，来到最底层将这里的守卫全部消灭后要启动一个机关，按照"A、X、B"的顺序可以将地面炸开缺口，乘电梯上去关闭机关就可以救出Liara。找到她以后会引发一场中等规模冲突领头的是一个Krogan族佣兵，优先

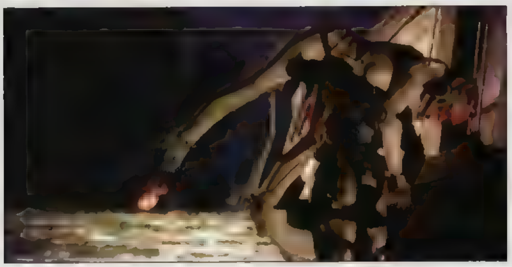


将其击毙，不然他的存在会造成不小的伤害。将敌人消灭后会有逃离这里的剧情发生。

这里需要说明一下，Feros、Noveria以及寻找Liara的任务是同时出现的，没有一定的完成顺序。玩家们完全可以根据自己的喜好来选择任务顺序，不管玩家以何种顺序去完成这三个任务，故事的整个主线剧情是不会受到影响的。



Virmire的战火 Conflicts on Virmire



经过多方面调查，现在终于可以确定Saren的行踪了，前往Virmire。但是由于地面有Geth强大的防空火力，战舰无法顺利降落，只好再次空投M35装甲车，让Shepard将地面的防空火力给控制住。沿路前进中途会遇到两个据点，而夺取了这些据点后就可以顺利的关闭敌人的防空火力让战舰降落。在降落地点与Kirrahe对话后开始下一步作战，这里需要派一名小队成员辅助自己的盟友。

剧情结束后立刻进发，现在需要尽量牵制Geth的防守力量，让另一个队伍能够顺利突破。另外，由于需要战舰的支援，必须破坏沿途的对空火力。这里的地形比之前遇到的都要复杂一些，因为门比较多。其实这里只要记住顺着可以打开的门前进就可以了，会有为数不多的几扇门通过后是死路，原路返回后从另外的门走就能够顺利到达目的地。在最里层的房间发生剧情后返回，这里依然只要顺路走就可以，因为回去的路已经被替换了。由于实力悬殊，战斗逐渐开始对我方不利，现在只好动用核弹这一最终手段了，抓紧时间前往与战舰的汇合地点。

到达后会有剧情发生，接着需要前去支援自己的盟友以及之前被派去协助的队员。没走多远收到通信，Geth大举进攻，想要阻止核弹爆炸。这里面临选择，这里在下选择了放弃支援盟友，回头保护核弹。保护核弹时会面临大批Geth，并且都是重装备型，对付起来有一定难度，尽量一个个引诱过来逐个击破，并且避免埋身战。击退了所有前来进攻的Geth后，Saren出现了。这里会和他展开第一次交锋，不过并不能置他于死地，交火一段时间便进入剧情，Virmire的任务也结束了。

Ilos上的追击 Chasing on Ilos



战舰回到了联盟总部，剧情过后前往Flux与原来的舰长见面，制定好接下来的计划后两人分头行动。回到战舰上发生剧情，舰长设法让被禁止出境的Normandy离开了联盟总部。接下来要前往Ilos，那里是Saren做最后准备的地方，一定要设法阻止他。但是大家还是晚到了一步，Saren已经进入了他的目的地，并且关上了入口。Shepard必须带领小队先到别处找到开启入口的设施。朝大门反方向一路推进，这一条路上没有什么岔路口，所以只要顺着往下走很快就能到达目的地。路上有不少重装Geth拦截，小心不要让它们近身，另外会遇到几只4足Geth，在没有装甲车的强大火力下只能绕着圈子慢慢和他们磨了。在一个大厅的尽头有一个建筑，不要急着从下方的通道离开，先从一侧的小路上去打开之前被关闭的路口，再从下方的通道走到头乘电梯离开这里。

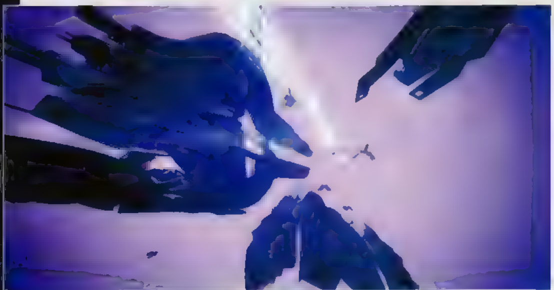
回到入口处上车，入口会自动打开，接下来的一路都有代步工具了，只不过目的地还是比较遥远的，在中途会遇到一道光能屏障无法继续前进，下车进入旁边的一个小门，在这条路的尽头会发生剧情，与终端对话之后它会帮Shepard解除光能屏障让队伍能够继续前进。突破了Geth的层层把关后在一个大坡的顶端会看到前方的传送装置，剧情过后立刻冲向传送装置，周围的敌人直接无视。这里的限制时间非常短，没有任何多余时间与敌人交火。冲到目的地后装甲车会被传送，进入剧情。



Joker 其实这个角色真名叫做Jeff Moreau，Shepard乘坐的Normandy护卫舰就是由他进行驾驶。有意思的是大家都叫他Joker，八成是个很会耍宝家伙。至于为什么Anderson上校会选这种人驾驶地球联盟有史以来造价最高的船舰，在游戏的后期玩家自然会明白。

Citadel的决战 Decisive on Citadel

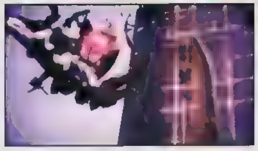
Saren的目的地便是联盟总部——Citadel Council，大群战舰的迅猛攻击让总部几乎在瞬间便被占领。就在一切都已经向最坏情况发展时，Shepard的装甲车被传送了过来。由于Saren关闭了所有通向议会大厅的通道，小队只能从外层突入。虽然道路非常简单，都是一路走到头，但是途中将面对相当猛烈的还击。特别是快要到达入口的时候，前来阻拦的都是重装型Geth以及Krogan族佣兵。中途会遭遇Geth的战舰，好在它只会不断放出士兵来攻击，开启周围的炮台将其摧毁。在即将到达入口的大平台上有4座导弹发射台，在没有装甲车的情况下只能慢慢耗着，注意寻找的掩体不能太低，不然仍然会被击中。



进入议会大厅后会遇到Geth士兵的最后一批抵抗，消灭后直接前进，剧情之后开始与Saren的第二次交手。这次和第一次遇到他时没什么区别，但是要小心他的特殊技能，可以让武器一直处于过热状态无法射击。艰难地将其击毙后他会摔落到下方的一个小房间里，身体被玻璃刺穿。接着又一次面对选择了，这里玩家可以选择帮助联盟的主力舰队到达，或者让整个联盟自生自灭。在下选择了帮助联盟主力舰队到达，接下来是一段非常过瘾的宇宙战剧情。

就在Shepard命令队员确定Saren的生死时，Saren的躯体发生了惊人变化，最终决战开始了。最后形态的Saren不仅品糙肉厚，攻击力惊人，移动也非常迅速，尽量让自己以房间中心为圆心绕圈，这样可以把自己的损伤减至最轻。在将它的生命值消耗一半之后再次出现剧情。接着会明显感到Saren的攻击频率和移动速度提升了一个等级，这时候尽量从侧面靠近它。在经过了许久的鏖战之后，终于将它彻底杀死，而总部周围的联盟战舰也将占据了总部的Geth母舰摧毁。终于在最后的时刻，处在崩溃边缘的联盟被拯救了，接下来玩家们就可以欣赏故事的结局了。





成就列表

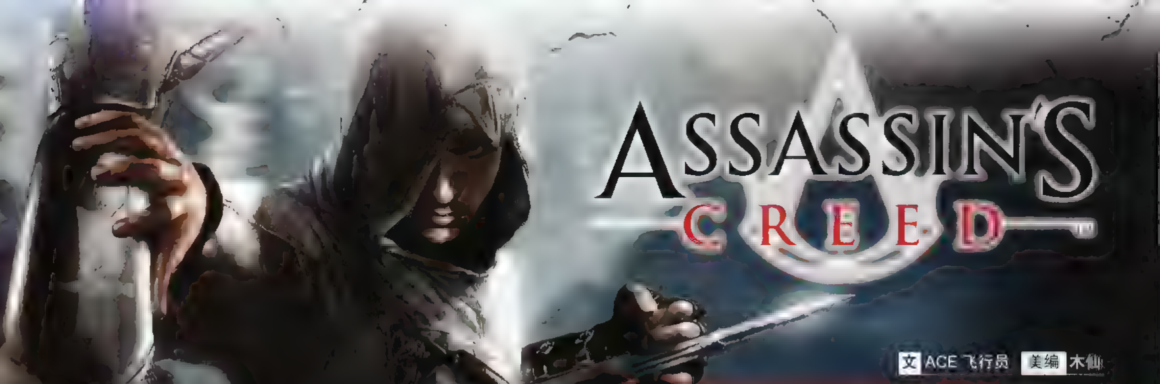
Medal of Honor	100	在任何难度下通关游戏一次
Medal of Heroism	25	完成Feros
Distinguished Service Medal	25	完成Eden
Council Legion of Merit	25	完成Quagmire
Honorarium of Corporate Service	25	完成Noveria
Long Service Medal	25	任何难度通关2次游戏
Distinguished Combat Medal	25	在困难难度下通关游戏，中途不能变更难度
Medal of Valor	5	疯狂难度下通关游戏，中途不能变更难度
Pistol Expert	10	手枪杀敌150个
Shotgun Expert	15	霰弹枪杀敌150个
Assault Rifle Expert	15	突击步枪杀敌150个
Sniper Expert	15	狙击枪杀敌150个
Lift Mastery	15	使用 biotic Lift 75 次
Throw Mastery	15	使用 biotic Throw 75 次
Warp Mastery	15	使用 biotic Warp 75 次
Singularity Mastery	15	使用 biotic Singularity 75 次
Barrier Mastery	15	使用biotic Barrier 75 次
Stasis Mastery	15	使用 biotic Stasis 75 次
Damping Specialist	15	使用 Damping Field 75 次
AI Hacking Specialist	15	使用 AI Hacking 75 次
Overload Specialist	15	使用 Shield Overload 75 次
Sabotage Specialist	15	使用 Sabotage 75 次
First Aid Specialist	15	使用 medi-gel 150 次
Neural Shock Specialist	15	使用 Neural Shock 75 次
Scholar	25	找到游戏中所有势力组织的进入密码
Completionist	25	完成大部分剧情
Tactician	25	通关游戏，在游戏只能护盾受到伤害，体力不能受伤
Medal of Exploration	50	找到地图上没有显示出来的区域
Rich	25	拥有 1,000,000 块钱
Dog of War	25	杀死150个有机生命体
Geth Hunter	25	杀死250个Geth
Soldier Ally	20	完成主线剧情并且成为联盟军人
Sentinel Ally	20	完成主线剧情并且成为联盟哨兵
Krogan Ally	20	完成主线剧情并且成为 krogan 的一员
Turian Ally	20	完成主线剧情并且成为 turian 的一员
Quarian Ally	20	完成游戏主线并且成为信徒
Asari Ally	20	完成主线剧情并且成为 Asari 的一员
Power Gamer	20	使用一个角色达到50级
Extreme Power Gamer	50	使用一个角达到60级
Renegade	25	积累75%的背叛值
Paragon	15	积累75%的友善值
Paramour	10	得到一名女性队员的爱（发生剧情）
Spectre Inductee	15	成为 Spectre
Charismatic	10	使用护符或者胁迫来解决不可能完成的任务
Search and Rescue	10	在月神基地寻找Dr. T'soni

Shepard的故事

Shepard是姓氏，但他的名字很少人知道，这里就是让玩家自订，但在游戏过程中除了人物状态栏会用到外，几乎没有作用。如果使用默认名称就只是一个很俗的名字，选择男性叫做John，女性叫做Jane。当他要补上出生背景及服役纪录时，不自觉脑中闪过了一片空白，一时之间不知该怎么描述这些本来就没什么好提的事：Shepard是个孤儿，自懂事以来，就知道讨生活不是件容易的事，由与发现从军比偷抢拐骗和混帮派有保障，所以毅然决然地放弃原本的生活，加入联盟军方。Shepard很快地就适应军旅生活，被拔擢的速度也比同侪快了许多，那时正值人类急速向太阳系外拓展殖民之际，许多任务都和殖民地的协防或驱赶不特定的星际海盗有关，而Shepard所率领的特战队员每次都能顺利完成这些危险性极高的任务，当时的Shepard甚至一度相信没有不可能的任务。直到Akuze事件发生——大量的巨型沙虫(Thresher maws)吞没了人类在Akuze建立的殖民地，而Shepard是五十名协防的特战队员当中惟一的幸存者。这件事情让Shepard重新了解人类在宇宙中的渺小，如果对未知没有抱持着敬畏戒慎的心态，将会付出惨痛的代价。



窈窕淑女 可能在拿到游戏之前，玩家们从网上也会知道这次游戏中有“邪恶”的剧情。这个嘛在下自然是不会错过的，至于剧情的内容……只能说一句：能看的都看到了，不能看的一点都看不到。不过由于剪辑水平高超，这段内容还是非常精彩的，绝对值得一看。



文 ACE飞行员 美编 木仙

1999年的高考作文命题就是：假如记忆能够移植。对于这样一个带有浓厚科幻味道的命题，我想对于游戏玩家来说已不算什么新鲜事儿了。育碧年度大作《刺客信条》这次同样利用了"记忆"、"基因遗传"等关键词作引子，为我们演绎了一出以1191年、第三次十字军东征为时代背景下的刺客活剧。当你化身为冷酷的阿萨辛刺客策马扬鞭来到悬崖边，一座巨大的中世纪城市就这样活生生的呈现在你面前时，这种君临天下的感觉会让你立刻投入到游戏的怀抱中去，现在你已经成为了一只翱翔于城市上空的雄鹰……

攻略透解

刺客信条	Ubisoft		ACT
多机种	Assassin's Creed		欧版
	2007年11月13日	1人	59.99美元
	对应机种包括X360、PS3		对应玩家年龄 1[illegible]岁以上

引子



面对一群无脸美女的萦绕和屏幕上飘出的DNA序列片段，请不要以为这是游戏盘又出了该死的质量问题，玩家现在看到的是主角德斯蒙德·迈尔斯（Desmond Miles）的记忆碎片，由于他身心的抗拒，导致记忆同步感应出现排斥反应。"我无法对他的记忆地址定位，他的记忆中有太多破损了，我们快丢掉他了……"玩家听到的这位女性就是研究员露西·斯蒂尔曼（Lucy Stillman）小姐。"别急，你再试一试。"沃伦·维迪克（Warren Vidic）博士还不想罢手，但在斯蒂尔曼小姐的劝阻下，维迪克博士算是停止了当前的实验，把我们的主角迈尔斯从过去的记忆中拉了回来。做过噩梦的人一定都了解这种感觉相当难受。

还没有从Animus（记忆成像器）完全坐起来的迈尔斯面对这两个禽兽就是一阵痛骂，这简直就是拿他性命开玩笑。"我就是一个酒吧调酒的，你们到底在我脑袋里面找啥啊？"原来迈尔斯脑袋里面有维迪克博士想要的东西。"这台Animus能够帮助我们找到存在于你记忆片段中的我们想要的情报，你最好是合作。如果不听话，那我们只有来硬的了，昏迷状态的你一样可以帮助我们。"维迪克这个老家伙越来越招人痛恨了。由于对方过于强势，迈尔斯只有再次躺到Animus上受罪。这期间，通过维迪克博士的理论教育，玩家可以大概明白这一切的起因。

维迪克博士是从事人类记忆研究的专家。他的最新研究成果发现，通过遗传基因人类居然能保留老祖宗的部分记忆。这台Animus拥有记忆同步感应成像功能。为了从1191年发生在阿萨辛刺客埃泰尔（Altair）那里获得一段重要情报，作为埃泰尔后人的调酒员迈尔斯就被抓来干这个事儿。屏幕左上角的"Synchronization Bar"指的就是同步感应值（即体力）。由于迈尔斯意志力过于坚强，造成了排斥反应，这导致游戏初期玩家的同步感应值很低。好了，人要认命，现在就让我们躺在这该死的Animus上投身到祖先埃泰尔的刺客生涯中去吧。



手柄配置

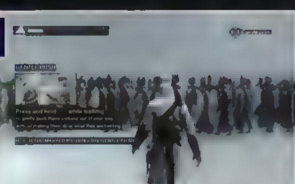
X	拳击／刺杀
[illegible]	鹰眼观察
[illegible]	信徒祈祷
[illegible]	推开人群
LT	锁定目标／调查／对话
[illegible]	奔跑／攀爬动作键
十字键	
[illegible]	腕刃
[illegible]	拳头
[illegible]	匕首
→	长剑

训练

当埃泰尔再次躺在Animus上后，玩家将学习到游戏中的重要操作。在阿拉伯语中，埃泰尔（Altair）是"飞翔者"的意思，充分理解和运用这些操作后，你才能成为一名真正的刺客。

要领1 轻推

按住B键后，当埃泰尔穿越人群时会做出轻推人群的动作。这样可以动静很小，不至于让老百姓手中东西掉落而引起不必要的骚动。



要领2 摔投

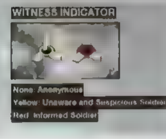
按住RT键，埃泰尔将进入行动状态，放开RT键则又回到普通状态。面对敌人RT+B为抓住敌人，LS则控制摔投敌人的方向。将无脸士兵摔投到亮点处即可。



要领3 奔跑

RT+LS 是普通慢跑；按住 RT+A 后埃泰尔放低身体做起跑动作，再配合方向键 LS 就是快速奔跑，被称为“Sprint”。在游戏玩家会频繁的利用快速奔跑摆脱敌人的追捕。

要领4 警戒状态



如图所示，游戏中将埃泰尔的状态分成了红、黄、蓝、绿、白这五种，它们分别代表身分暴露；引发骚动但没有被看见；躲藏中；躲藏状态以及完全隐蔽。当图标变成眼睛标志后说明有人注视着你，黄色表示你已经被人怀疑，所以这时动作不要太大。红色表示被人严重关注中，稍微有点奇怪举动都很可能身分暴露。



要领5 销声匿迹



调出腕刃，接近无脸士兵杀之。接下来会有人过来查看，故意引起士兵的注意，当身分暴露后赶紧爬梯上去，躲避进入楼顶的棚子中等待状态变成安全的白色再出来。《刺客信条》提供了四种当埃泰尔身分暴露后进入白色安全状态的方法，他们包括席地而坐、扑进草堆、楼顶屋棚和群聚潜行。最常用的方式就是前三种，玩家可以随机应变。注意，在游戏中处于红色状态时是无法进行隐藏行动的。

要领6 祈祷与鹰眼观察



按住 A 键扮僧侣祈祷（装可爱），做“祈祷”的动作是非常有用的，特别是当你被敌人注视时进入祈祷状态后不会再提升敌人的警戒等级，充分追求刺客感觉的玩家一定要经常祈祷扮乖巧哦。当同步感应值全满时可以按 Y 键进行“鹰眼观察”，一定时间内给屏幕上的敌人打上色彩的标签。白色表示有价值的人，从他们那里可以得到（偷到）武器或一些情报；黄色表示需要刺杀的对象；红色表示卫兵；蓝色表示你的朋友，他们会在必要的时候帮助你逃生。

要领6 提升同步感应值

起初，玩家的同步感应值（体力）只有 4 格。如果想快速提升同步感应值就需要不断完成游戏中的各种主线、指定支线任务和自由任务。随着完成度的提升，同步感应值也会加起来。杀死无辜平民将扣除一点同步感应值，一段时间不被敌人攻击到的话，同步值将徐徐回复。游戏最多可将埃泰尔的同步感应值提升到 20 格。

图标注解

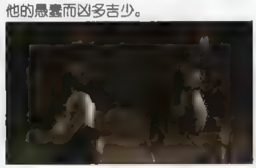
游戏中按下 Back 键再按 Y 键调出被称为“Map Legend”的一堆图标，乍看之下会感到很复杂，其实经常接触的图标并不多。以下注解帮助玩家对这些图标的理解。

图标名	注解
Altair	表明主角当前的位置
[illegible]	刺客联络点，再此接受主线刺杀任务
Marker	标记点，按 A 键在地图任意位置做出标记，以后游戏画面会显示该点与主角的距离，非常实用。
[illegible]	观察点，以老鹰图标表示。攀登每座城市中的观察点后按下 Y 键就能找到支线任务。攀登过的观察点再不会有老鹰图标。
Save Citizen	救平民，解救被官兵侵害的平民百姓可获得他们一定帮助，达到一定数量可提升体力值。请玩家多多行善。
[illegible]	自卫团，解救平民后该图标将变成自卫团，在这里有一群百姓会帮助你对付官兵。
Scholars	信徒团，混入他们中间将会非常安全，游戏的隐藏方式之一。
[illegible]	隐藏点，游戏的隐藏方式之一。
Target	刺杀目标。
[illegible]	审问，用拳头教训审问对象以获得情报。游戏支线任务之一。
Eavesdrop	窃听，到达指定地点坐下窃听指定目标对话。RT 键成功锁定目标后，按 Y 键进行窃听。游戏支线任务之一。
[illegible]	扒窃，按住 RT 键锁定扒窃对象，尽量从右侧接近目标后按住 B 键。游戏支线任务之一。
Informer	接头人，接受蒙面人的刺杀任务。游戏支线任务之一。
Informer's Flag	接头旗，按照接头人要求收集旗帜，游戏支线任务之一。
Informer's Target	指定刺杀，按照接头人要求刺杀目标，游戏支线任务之一。
[illegible]	其他支线任务
Kingdom	王城出入口
[illegible]	阿尔苏夫，游戏后期战场
City-Damascus	大马士革
City-Masyaf	马西亚富，阿萨辛大本营
City-Jerusalem	耶路撒冷
City-Acre	阿克里
Al Mualim	阿木阿利姆，黑衣长老

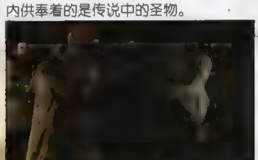
记忆碎片 1

——所罗门神庙

昏暗的坑道内，一位老头正在修理着神庙的脚手架。黑暗中突然冲出一个人如闪电一般将他瞬间按倒在地，一把利刃穿过了他的脖子，杀死他的人就是阿萨辛的顶尖刺客埃泰尔。“简直是完美的一刀啊，幸运女神总是如此眷顾你。”跟班卡达对埃泰尔的杀人技术钦佩不已。然而卡达的亲哥哥马里克却对埃泰尔的行径嗤之以鼻：“长老平时是怎么教导我们的？滥杀无辜有悖于我们阿萨辛的信条。”“为了完成任务，可以不择手段，我有我的方式。”埃泰尔完全不把这个低等级刺客放在眼里。不愿争辩的马里克前去探路了，卡达看到气氛如此紧张所以找个别的话题，赶紧询问埃泰尔来此地的目的。虽然埃泰尔自己也不完全清楚，不过当他们继续前进来到坑道尽头居然看到了圣经中的圣物。原来这里就是所罗门的神庙，神庙内供奉着的是传说中的圣物。



目标就是这个圣物？正当埃泰尔一行三人观察地形时，十字军首领罗伯特·德·赛布尔以及几位随从出现在他们眼前。此人可是阿萨辛的头号大敌，他正召集军队准备进攻阿萨辛的总部马西亚富。埃泰尔决定就在此地取了罗伯特·德·赛布尔的性命，此次行动岂不是一举两得了。无论马里克如何劝阻，埃泰尔还是一意孤行地跳了下去。没想到罗伯特·德·赛布尔犹如启动了神奇遥控器一般，轻轻松松就挡住了阿泰尔要他性命的一刀。埃泰尔好久没有尝到失败的滋味了，他一个人逃回了马西亚富，更可耻的是自己的两位同伴也因为他的鲁莽而凶多吉少。



回到马西亚富后就前往地图上方的阿萨辛总部，埃泰尔见到了黑衣长老阿木阿利姆。长老满怀信任地向埃泰尔询问这次行动的战况。“这次行动和原先的设想的有些出入，他并不是一个人，身旁还有一些守卫。”埃泰尔在找借口。“以不变应万变是我们阿萨辛一贯奉行的准则。”长老并没有怀疑埃泰尔。在无可辩驳的事实面前埃泰尔终于承认了自己的失败，这次他空手而归，两位同伴也下落不明。“你是我最优秀的刺客，所以

旗帜的疗效 收集旗帜不仅仅是游戏中的一个要素，每当收集一面旗帜会自动补充埃泰尔体力并且进行存档。我们可以把旗帜当成一个加血道具来看待。

我才把这么重要的任务交给你，而现在你带回来的只有借口和歉意。”长老现在根本就不听埃泰尔的任何解释。“至少我还活着……”满身血迹的马里克的突然出现简直将埃泰尔打入了十八层地狱。他不但活着回来了，还带回了长老所要的圣物。“就是你的刚愎自用差点要了我的性命……而我的弟弟……”马里克的弟弟不幸死在了逃亡的路上。这时卫兵来报，罗伯特 · 德 · 赛布尔带领人马已经杀到马西亚富，情况紧急之下，长老只有指挥部下下山应敌。下山途中干掉那些前来的十字军士兵，由于对方兵强马壮，阿萨辛教徒们只能龟缩回城堡。幸好城堡设置了防御陷阱，根据同伴指引来到高台边，玩家将第一次尝试游戏最具魅力的动作“Leap of Faith”（信念之跳）。面对墙壁 RT+A，在左摇杆 LS 的配合下可进行各种高难度的攀爬动作。最后爬上城墙，砍破前方木板。罗伯特的部队被滚下的巨大木条击退。

信念之跳

以后，玩家来到场景中有鸽子停留（残留有鸽子粪便处）或观察点这两处特殊地点，按下 RT+A 配合方向控制就能表演“信念之跳”。此特技不但能够从高处安全下落，而且多数情况下是一种极佳的隐蔽方式，直接躲进草堆岂不快哉？



埃泰尔并没有因为击败敌人的进攻而受到宽恕，因为这一切都是由于他的失败才把敌人招惹进来的。最后长老用惩戒之刀向埃泰尔捅了过去。

由于看着本次实验时间过长，斯蒂尔曼小姐终止了本次实验。当偷听完斯蒂尔曼与博士的对话后，迈尔斯回到自己房间睡觉。第二天早上听完博士的一阵嘀咕后再来到仪器面前开始新一轮的记忆探索。

记忆碎片 2

马西亚富的叛徒

长老并没有真的杀死埃泰尔。现在他要从最底层做起，以自己的实际行动再次取得阿萨辛同仁的信任。现在玩家将正式开始刺客生涯，首先要完成的就是找到组织内部的叛徒。这时地图上会出现一个“窃听”标记，前往该处去完成这个“窃听”支线任务吧。所谓“窃听”就是达到指定地点后，附近必定有



一处可以坐下的地方，当埃泰尔坐下后用 RT 锁定目标后，出现按下 Y 键的特别提示就表明窃听对象完全正确。完成这个任务后，接下会显示出一个“扒窃”支线任务。这是玩家需要完成的第一个“扒窃”，游戏一开始并没有交代清楚需



要扒窃的目标。其实该目标就是地图标记地点处正在路边谈话的一男一女。当在不惊动目标的情况下用 RT 锁定那个带头巾的男子后会触发剧情。接下来就是偷他身后挂包的东西。注意当锁定对象靠近后，尽量从右侧行动，靠近目标后按住 B 键就可完成扒窃。只要掌握了方法其实很简单。今后，埃泰尔完全要靠扒窃来获得飞刀。下一个支线任务就去以拳头为图标的地点用你拳头去审问这位演讲者。等演讲结束后跟着这个人来到僻静处，然后用拳头（X 键）喂饱他，直到他说出谁是组织的背叛者。被一阵痛扁之后，穆萨承认自己就是出卖组织的人。完成这三个支线任务后剧情会切换到黑衣长老那里。长老毫不留情地处决掉穆萨后把长剑交还给了埃泰尔，这次埃泰尔通过行动再次证明了自己无法替代的价值。现在长老给埃泰尔下达一个刺杀 9 人的长期任务。其实《刺客信条》的真正面目从此刻才刚刚开始。

出门后，刺客学校的教官还是恭敬地要求埃泰尔去教他的傻学生剑法。谁都知道这是游戏的教学部分。使用长剑后，X 键为挥剑，长按 X 键为大力挥剑，虽然动作慢点但威力较大，可崩坏敌人防御。训练完毕，下山后在要塞口取得马匹后赶往地图上的“Kingdom”图标处。

理查德王领土	Kingdom
View Point	12 个
旗帜	100 面

来到 Kingdom 领域，首次尝试攀登“View Point”，攀登到高塔顶层边缘处按下 Y 键后出现 360 度旋转特写画面，行动完毕将打开地图上围绕着“View Point”的一部分区域，并显示出该区域存在的支线任务和各种隐藏点。地图上已经显示出大马士革（Damascus）的方位，把 Kingdom 地域的观察点攀登一番后，赶紧骑马去大马士革玩玩吧。

流程攻略

行进思路

或许玩家一开始游戏时会比较茫然，不清楚自己到底要干啥，其实《刺客信条》的游戏进行思路异常简单。以下流程图的形式为各位扼要概括一下。

A 前往指定地点
↓
B 攀登观察点（View Piont）开拓地图并找到指定支线任务。
↓
C 完成一定数量的指定支线任务，触发主线任务
↓
D 前往刺客联络点（Bureau）接受主线任务
↓
E 完成主线任务的刺杀行动
↓
F 回到刺客联络点复命

游戏中共有包括大马士革、阿克里和耶路撒冷在内的三座城市。今后玩家的所有任务将全部在这三座城市进行。本作包括两种任务（Objective），一种是指定任务一种是自由任务。游戏采取完成指定支线任务才能接受主线任务发展剧情的方式进行。根据城区的不同，玩家需要完成的城区内指定支线任务的数量也不一样。寻找指定支线任务的方法就是攀登地图上“老鹰”图标标记着的“View Point”按 Y 键观察后，指定支线任务会显示在地图上，就这么简单。每个城区包含的指定支线任务数量比较多，去任意选择完成 2 到 3 个支线任务，即可出现要求埃泰尔去“Bureau”接受主线任务的显著提示。《刺客信条》最让人容易疲劳的地方就在于整个游戏所设置的支线任务虽然数量众多，但指定任务类型却仅有扒窃、收集旗帜、窃听、暗杀、审问这 5 种，这样导致游戏的重复性非常高，到游戏中期的感觉更是千篇一律。如果玩家追求高完成度的话也可去完成剩下的所有支线任务，这样有助于提升同步感应值（体力）。每完成 15 个支线任务（包括指定支线任务和自由任务，如拯救平民收集王国旗帜等）增加一格体力。明白了游戏的“行进思路”，剩下考验的就是玩家的游戏技巧了。本次流程攻略旨在引导玩家顺利完成游戏。

大马士革 Damascus

指定任务 6 个，完成 2 个指定任务即可，指定任务包括 3 个窃听任务，2 个扒窃任务，1 个审问任务。

来到大马士革，解救城门口被士兵侵害的平民后按下 RT 与其对话，他指引你混进僧侣队伍一同进城。其实以后每座城市大门附近都有被官兵侵害的村民，解救他们都将获得僧侣们的帮助。如果玩家无所谓的话，大可拼杀进城。进入大马士革第一个目标就是攀爬到地图上显示的 View Point 寻找支线任务位置。其实这里只算是大马士革的贫民窟，许多地方被白色屏障隔离起来，只有到游戏后期才会开启。现在的支线任务都比较简单，玩家自己选择完成两个后就会出现“取羽毛”的特别画面。游戏中所有的刺客联络点（Bureau）全是从屋顶的缺口进去的，缺口处有明显的阿萨辛标记。来到刺客联络点与这里的接头人对话后刺杀对象奸商 Tamir 的位置就出现在地图上。

偷窃小刀　刀在本作中效用极高。当飞刀用完时，只要偷窃街道上挂着腰包的人（如胖子），就能从他们身上获得小刀。通常这些人身上有白光表示。

刺杀1 Tamir



Tamir 是一个武器商，专门发战争财。由于嫌老头打造武器工作效率太低，Tamir 一不耐烦就用小刀划死了老头。看来 Tamir 是该死，跟着他来到摊贩前看准时机背后给他来一刀就能要他的小命。由于第一个正式刺杀任务，所以没有什么难度。任务完成后注意隐蔽，然后回到刺客联络点复命即可。

记忆碎片 3

画面切换到实验室，在这里埃泰尔可以浏览电脑上的 Email，然后回自己房间睡觉，接着第二天又是睡在机器上继续行动。回到马西亚富与长老对话后可获得新的技能——反击技。当敌人攻击到你的一瞬间按下 RT+X 后埃泰尔将发动反击技，游戏对反击技的判定比较宽松，其实按住 RT 后再见时机按下 X 也能做出反击技。不过实时按下 RT+X 后出现反击的效果会更好。获得的新武器匕首在防御力和攻击力上不如长剑，不过反击技效果很不错。长老交给了埃泰尔两项刺杀任务。这里我们先选择去地图上十字架图标表示的阿克里（Acre）。

阿克里 Acre

指定任务 6 个，完成 2 个指定任务即可。指定任务包括 1 个收集旗帜，2 个扒窃任务，1 个审问任务，1 个刺杀任务，1 个窃听

来到阿克里同样可以采用解救平民的方式混进城。照例是攀登 View Opint 进行指定支线任务的搜索。值得一提的是，现在支线任务中出现了一种被称为“Informer”的新任务。所谓“Informer”其实就是一位阿萨辛教指定给你的接头人，玩家需要在地图上找到他后按下 RT 键与其对话。接头人总是一身白衣蒙面装扮，和《生化 4》的武器商人一样不招人喜欢。跟他接头后，他会安排你一些任务，有的还比较苛刻。比如这次限定时间内收集 20 面旗帜的任务就比较麻烦。另外一个暗杀任务要求玩家在不被发现的情况下暗杀掉两个目标后再和接头人联络。完成支线任务后去刺客联络点再接新的刺杀任务。

刺杀2 Garnier

变态医生 Garnier 是城内医院的院长。他负责的这所医院有个特点，就是病人总是竖着进去，横着出来。不知道 Garnier 对这些病人做了什么，他们一个个都变成了疯子。正巧埃泰尔来到这里的时候，侍卫们正好捉住了一个想逃跑的病人。为了不让病人逃跑，Garnier 命令侍卫踩断了病人的双腿。直接从侧门进去，千万不要心急，以祈祷的姿态慢慢靠近 Garnier 医生。不要让医院内的神经病人干扰了你的刺杀行动。看准时机扑上去结果了他性命吧。从医院逃脱后依然是会联络点交差。





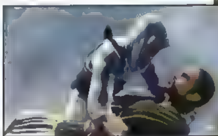
耶路撒冷 Jerusalem

指定任务 6 个，完成 2 个指定任务即可。指定任务包括 1 个收集旗帜，2 个扒窃任务，1 个审问任务，1 个刺杀任务，1 个窃听

与长老对话完毕骑马前往新城市耶路撒冷。照例是以解救平民的方式混入城中，然后登高观察获取支线任务。现在玩家应该彻底明白《刺客信条》的游戏进展方式了吧。如果在某些支线任务中遇到困难可以暂时放在一边去完成其他的支线任务。一般来说从接头人那里获得的支线任务难度会高些。完成 2 个任务就可以去接主线任务了。

刺杀3 Talal

奴隶贩子 Talal 位置还比较隐蔽，就是一扇小门进入的地下室。按照他的理论，奴隶们在他这里获得了足够的安全，他们应该感谢他才对。进入地下室后居然被狡猾的 Talal 察觉，干掉他手下的卫兵后就赶紧上楼追击他。用飞刀杀死屋顶的射箭兵，然后就看玩家的追人本领了。其实根本不用和 Talal 的卫兵战斗，直接上楼杀他即可，只要动作快的话 1 分不到就能结束战斗。完成任务回联络点交差后，主角被博士召回。原来这台 Animus 也有设计上的缺陷，3 红问题导致无法继续工作。与露西对话完后回房间睡觉吧。





记忆碎片 4

再次回答总部后，埃泰尔又学会了一招反擒拿。当被敌人抓住时，按住 RT+B 即可。如今游戏中的三座城市均已去过，再骑马离开马西亚富后就会出现地点直接选择项。现在推荐玩家重返 Damascus（大马士革）。

大马士革 Damascus

指定任务 6 个，完成 3 个指定任务即可。指定任务包括 1 个收集旗帜，1 个扒窃任务，1 个审问任务，1 个刺杀任务，2 个窃听

游戏的流程自然和以前完全相同，大马士革的富人区被开启了。值得注意的是，现在玩家将可以攀登上游戏第二高建筑物，不要放过这个机会。在支线任务中有一个 3 分钟内暗杀 2 两人并回去报道的挑战。建议玩家先干掉地图右侧的人，然后再刺杀另外一个人。完成这个任务后可得到一张 Nuqoud 宫殿的地图，这里还表明了守卫的分布情况。（按 start，memory log 里面察看）这次取得的任务自然是刺杀 Nuqoud。

刺杀4 Nuqoud

Nuqoud 这个奸商过着奢侈腐败的生活，并且瞧不起比他穷的人。“你们根本不配和我分享这个世界，新世界就要到来了”。原来他在宴会的酒里面下了毒，到场来宾不少已经中毒身亡，等场面出现混乱后。埃泰尔就从场景左侧的阁楼上到第二层，干掉哪里的几个卫兵后，从高处跳下取了 Nuqoud 的性命。如果被 Nuqoud 发觉的话，不一会儿他会展开逃跑行动，别看他长得像猪八戒，却是身轻如燕。

完成后返回到长老处，并获得了闪避能力，当敌人攻击到自己瞬间 RT+A 即可发动。





暗杀心得 RT+X 是将敌人按倒后刺杀（或者杀死敌人并将他们），这样刺杀虽然速度迅猛但动作太大，容易引发骚动。在执行一般指定任务时，推荐直接按 X 进行暗杀。

阿克里 Acre

指定任务 6 个，完成 3 个指定任务即可。指定任务包括 1 个收集旗帜；3 个扒窃任务；1 个审问任务；1 个刺杀任务；

再次来到阿克里，通过贫民区的 View Point 是无法再探索到新的支线任务的，所以现在要前往这里的富人区。观察地图可以发现在下方的区域被开启了一部分，这次有点特殊，埃泰尔必须依靠观察先攀登上富人区域的一座城楼，这样 View Point 才会显示在地图上。接下来再攀登新的 View Point 后地图才会逐渐清晰起来。这一区域的兵力明显比之前强悍很多，玩家行事需要更加谨慎。在 Acre 拥有《刺客信条》最高的建筑，就是大教堂的尖顶，玩家可以试图攀登一下，非常有趣。攀登教堂尖顶的道路并不像之前来得那么顺利，玩家可以选择从侧面墙壁攀登，不过中途需要一些冒险跳跃才能通过石柱上去。最简单的道路就是不要理睬教堂大门口的守卫直接从正门攀登上去。



刺杀5 William



来到城堡门口，埃泰尔可以遇到威风凛凛的理查德王带领大队人马正和 William 等人从城堡里出来。理查德王责备 William 的无能，而 William 显然对理查德王的指责非常不满，等理查德王离开后 William 嘴里还在絮絮叨叨。埃泰尔跟随 William 入城，不要惊动这里的卫兵，不然比较麻烦。从左侧的小巷进去后爬上房顶。用飞刀干掉楼顶的守卫，前进不远就能听见围墙下的 William 又在和自己的部下争执。从横杠跳下去可直接要他性命。

当刺杀完毕后，城门会被关闭，外侧城墙又一次鸽子停留的"信念之跳"点，从这里下去可以。另外从城墙旁边的木头脚手架也可以慢慢跳下去。经过长途奔跑回到联络点复命即可。回总部见到长老的埃泰尔对自己一系列的暗杀感到迷茫，他开始产生对长老的不信任。

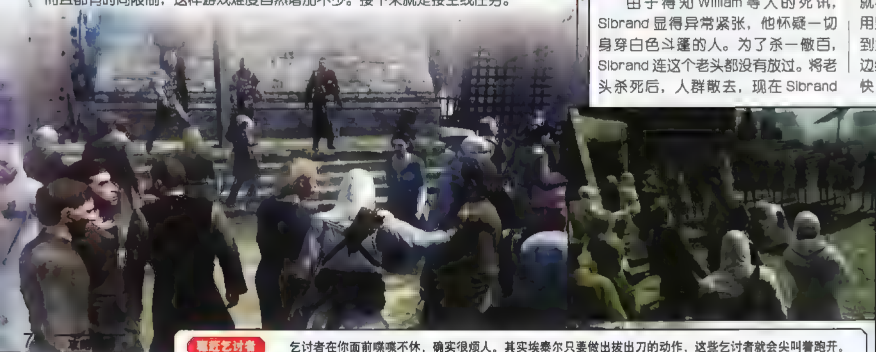




耶路撒冷 Jerusalem

指定任务 6 个，完成 3 个指定任务即可，指定任务包括 2 个扒窃任务，1 个审问任务；2 个刺杀任务；1 个窃听任务。

来到耶路撒冷，按照惯例完成指定支线任务，现在的暗杀目标明显变多，而且都有时间限制，这样游戏难度自然增加不少。接下来就是接主线任务。



刺杀6 Majd Addin



苏丹王离开耶路撒冷后就留下这个叫 Majd Addin 的人看守，此人性情暴躁，对权力极度的渴望。现在他要处决四个犯人，其中一个还是阿萨辛的成员。玩家可以选择从广场后排的屋顶绕到处决台上方的房顶，由上至下跳跃到 Majd Addin 面前将他杀死。玩家还可以选择混入广场内游荡的僧侣队伍中，最后僧侣们会走上处决台为死人们祈祷，这也是干掉 Majd Addin 的好时机。任务完毕后回去复命吧。



记忆碎片 5

画面切换到实验室。苏醒过来的酒保迈尔斯从露西 · 斯蒂尔曼那里得知，原来她和博士是为一家叫做 Abstergo 公司。这家公司是有十字军的后人创立的，把他抓来的目的就是为了寻找发生在当年十字军东征时期一段极其重要的情报。回房间睡觉明天继续上机干活吧。

与长老对话完毕后，埃泰尔的各方面能力都得到了强化，并且携带的飞刀更多。

阿克里 Acre

指定任务 6 个，完成 3 个指定任务即可，指定任务包括 2 个扒窃任务，1 个审问任务，2 个刺杀任务，1 个窃听任务。

现在可以前往海港都市阿克里的港口地区了。这里有两项刺杀任务其中一个任务需要在 4 分钟内暗杀 5 人，如果玩家觉得吃力的话可选择其他支线任务挑战。

刺杀7 Sibrand

由于得知 William 等人的死讯，Sibrand 显得异常紧张，他怀疑一切身穿白色斗篷的人。为了杀一儆百，Sibrand 连这个老头都没有放过。将老头杀死后，人群散去，现在 Sibrand 就在港口旁边的一条大船上。在岸边利用竖立在海水中的一个个木桩可以跳跃到大船附近，然后让埃泰尔攀爬在大船边缘等待 Sibrand 的靠近，只要眼疾手快，轻松干掉 Sibrand 不成问题。建议不要从甲板正面接近 Sibrand，那里的神经病很多，非常讨厌。



驱赶乞讨者　乞讨者在你面前喋喋不休，确实很烦人。其实埃泰尔只要做出拔出刀的动作，这些乞讨者就会尖叫着跑开。

大马士革 Damascus

见过长老后，此次学会新技能破防，即按下 A 后迅速按 X，埃泰尔向前迈一步进行攻击破防，此招在战斗中非常好用。现在就再次前往大马士革。

指定任务 6 个，完成 3 个指定任务即可。指定任务包括 2 个扒窃任务；1 个审问任务；2 个刺杀任务；1 个窃听任务。

没什么好强调的，在一个扒窃任务中要等目标还没有走出围墙就行动，不然到了城外后的神经病会把你弄神经了。取得羽毛后出发去杀 Jubair。

刺杀8 Jubair



一开始玩家一定比较迷茫，下面一群穿着同样衣服的人到底干掉哪个呢？其实只要用鹰眼观察就可以了，身上带金色的就是 Jubair 的真身，只要干掉这个就 Okay 了。

记忆碎片 6

与长老对话完毕后，埃泰尔的剑的攻击力将上升，同时飞刀上限加到 15 个。埃泰尔得知与自己不共戴天的仇人罗伯特 · 德 · 赛布尔现在就在耶路撒冷，说完立刻赶往那里。

耶路撒冷 Jerusalem

指定任务 6 个，完成 3 个指定任务即可。指定任务包括 2 个扒窃任务；1 个审问任务，2 个刺杀任务，1 个窃听任务。

现在耶路撒冷地图已经全部开启，按老规矩进行游戏。根据探头人情报，罗伯特今天将参加一个葬礼，是刺杀他的好时机。与罗伯特的战斗不能借助高台把他摔死，只能靠手中的剑把他砍死。战斗结束后才发现原来罗伯特的替身，而且还是个女人。埃泰尔放了她一条生路。





阿尔苏夫 Arsuf

刺杀9 Robert

回去联络点报道后，就前往地图上水波纹图标表示的全新地点阿尔苏夫（Arsuf）。接下来没有任何支线任务，完全就是铁血无双，一路杀到理查德王和罗伯特面前。在这里埃泰尔将结束罗伯特的生命。

记忆碎片 7

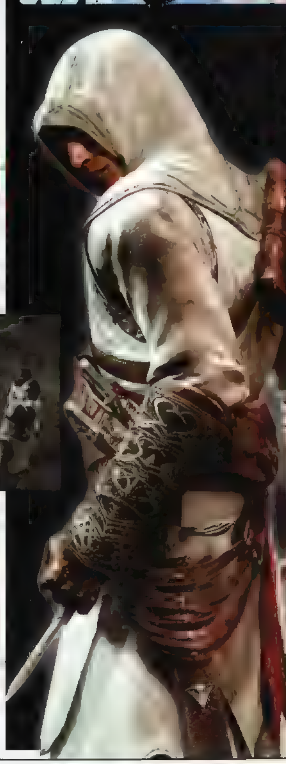
阿萨辛长老索要的 9 条人命如今都已经被埃泰尔取得了。一切迹象表明在这一切事件的背后隐藏着一个天大的秘密。原来长老和这 9 个人都知道关于传说中伊甸园圣物的事情。该圣物由多个部件组成，埃泰尔从所罗门神庙取得的一件圣物只是其中的一件。长老为了能够独占这一圣物就编造了一系列谎言哄骗埃泰尔帮助自己完成杀人计划。如今事情已经真相大白，现在就是找长老算帐。

最终战 Al Mualim

首先长老用手中的圣物幻化出埃泰尔杀死的 9 个人，这场战斗很简单就和杀普通士兵一样，甚至用飞刀都能将他们搞定。接下来长老又幻化出 9 个分身，一样轻松搞定。最后，长老使用圣物可以夺取埃泰尔的全部体力，此时只有率先攻击到长老才能让体力回复一半，然后再在场景内找到他继续新一轮的战斗，连续 3 次后可将他彻底击败。这里有一个无赖方法，就是找到长老后立刻逃跑爬到场景中的小亭顶部，等长老爬上来就是一刀可确保回复体力。当然，如果玩家水平高的话完全可以直接应战。



尾声



结束战斗后，圣物会显现出其他部分在地球上的分布，这就是 Abstergo 公司最想要的东西。他们要利用圣物的力量通过卫星发射一种精神控制电波，以此达到他们控制全世界，创造新世界的目的。酒保迈尔斯的利用价值就到此为止了吗？反正 Abstergo 公司还没有要他的命，回到自己房间后用鹰眼进行查看就能看到游戏的 Staff 画面。游戏在此就赫然而止，我们只有期待在《刺客信条》续作中寻找答案了。Staff 字幕结束后，游戏还允许玩家在实验室逛一下，躺倒 Animus 后，选择 memory Block 可以进行剩下支线任务的挑战。





懒鬼打法 每次完成指定支线任务后都需要返回刺客联络点接主线任务。如果你实在懒得跑路的话可以选择退出游戏，然后再选择"Continued"就会直接从联络点开始。不过每次完成刺杀任务回去复命时就不能用这个偷懒的方法。



攻略透解 GUIDE THROUGH

NDS版《勇者斗恶龙IV》在大部分设定上继承了PS移植版，同时在很多设置方面做了一些改动，不单只是美化了游戏的界面，游戏的操作也变得更加流畅了。本作利用了NDS的双屏设计，场景由上下屏一起来显示，这样一来屏幕显示的场景比以前的版本大了一倍，在迷宫中探险也更加方便了。可惜这次的移植还是比较简单，没有用上NDS的触摸屏机能。在不久的将来5代和6代也会相继登陆到NDS平台上，虽然还是炒冷饭，但能去重温一下"天空"系列3部曲，也是很让人值得期待的，经典就是经典！

勇者斗恶龙IV	Square Enix	RPG
NDS ドラゴンクエストIV		日版
[illegible]	1人	[illegible]
无对应周边		[illegible]

系统篇

菜单解说

开始选项

ぼうけんをする	继续游戏
ちゅうだんしたぼうけんをする	读取中断记录
ぼうけんのしょをつくる	创建新记录
ぼうけんのしょをけす	删除记录
はなす	对话
じゅもん	使用咒文
どうぐ	打开道具菜单
しらべる	调查
つよさ	查看角色状态
さくせん	其它选项

どうぐ（道具菜单）

玩家取得道具后会直接放在队长的身上，如果此时队长身上装满道具的话，道具就会自动放到队友或者袋子里。每名角色最多能带12个道具，而袋子是没有限制的。

つかう	使用
わたす	转交
すてる	丢弃
そうび	装备
みせる	特鲁尼克在队中时其他角色就会出现这个选项，作用是由特鲁尼克评价选中的道具
みる	特鲁尼克专有的选项，能查看他对该道具的评价
やめる	退出

つよさ（角色状态）

除了可以直接查看角色的装备、持有金钱、职业、咒文以及各种状态数据外，选择最右边的ぜんいん时，还可以查看カジノコイン以及ちいさなメダル的数量、しょじきん（全员持有金钱）、ぎんこう（存放于银行的金钱）、游戏总时间以及全员的状态。

Ex	经验值
ちから	力量
すばやさ	速度
みのまもり	体力
かしこさ	智力
うんのよさ	运气
こうげき力	物理攻击力
しゅび力	物理防御力

其它选项

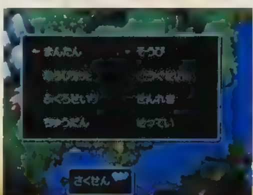
まんたん	自动使用咒文来加满全员的HP
そ[illegible]	[illegible]
な[illegible]	[illegible]
さ[illegible]	[illegible]
ど[illegible]	[illegible]
ふ[illegible]	[illegible]
せ[illegible]	[illegible]
ち[illegible]	[illegible]
せ[illegible]	[illegible]

战斗菜单

たたかう	战斗
いれかえ	换人，分别有いれかえ（更换1名同伴）和そうがえ（重整队伍），必须有马车才能更换作战角色
さくせん	作战指令
にげる	逃走
こうげき	攻击
じゅもん	使用咒文
どうぐ	使用道具
ぼうぎょ	防御

教会

おいのりをする	存档，存档后会询问玩家是否继续游戏
おつげをきく	查看离升级还需要多少经验值
いきかえらせる	复活，要付钱
どくのちりょう	解毒，要付钱
のろいをとく	解咒，要付钱
やめる	退出



作战指令

游戏进展到第5章后，菜单会新增作战指令的选项。打杂兵升级时让同伴自主作战能提高战斗的效率，以下指令以男性勇者为依据。

ガンガンいこうぜ	自由行动
バッチリがんばれ	全力进攻
おれにまかせろ	防御或使用辅助咒文
じゅもんつかうな	禁止使用咒文
いのちだいじに	帮队友回复HP
めいれいさせろ	手动操作



▲当切换到作战指令菜单后，在NDS的下屏可以对同伴的作战指令进行设置，而上屏则会直接显示出设置的结果，NDS上下屏的优势可以让玩家的更加直观的进行各种设定。

道具篇

游戏装备介绍

关于装备的获得方法，一般标明买/卖价都表示在多个商店有售，特别是初期道具很多都能从罐子、宝箱或商店中找到（下表中没有说明的就表示能在多个普通商店里买得到），以下只列出一些比较特别的商店和获得方法以供参考，详细请看流程里的道具列表。除了道具之外，其他种类的物品列出的获得方法只是比较容易获得的途径，在游戏中还可以通过其它方法获得这些物品。

各种名称简写	
ゆうしゃ（即主人公本身）	勇
ライアン	ラ
アリーナ	ア
ブライ	ブ
クリフト	ク
トルネコ	ト
マーニャ	マ
ミネア	ミ
ピサロ	ピ
能在商店购得	店
怪物掉落	落
从宝箱中获得	宝

道具

道具名称	效果	买价/卖价
やくそう	回复1人30～40点HP	8G/6G
おべんとう	回复1人约30点HP	—/7G
どくけしそう	解毒	10G/7G
まんげつそう	解麻痹	30G/22G
せいすい	通常使用后一定时间内比自己弱小敌人不出现，在战斗中使用则给予敌人伤害	20G/15G
まほうのせいすい	回复1人30～35点MP	—/22G
せかいじゅのは	复活1人并HP完全回复	—/—
せかいじゅのしずく	全员HP完全回复	—/—
キメラのつばさ	瞬间返回曾经去过的城镇（只限于在地面使用）	25G/18G
においぶくろ	一定时间内遇敌率升高	150G/112G
ちからのたね	提升1人的力量最大值1～3点	—/90G
すばやさのたね	提升1人的速度最大值1～2点	—/67G
まもりのたね	提升1人的体力最大值1～3点	—/52G
かしこさのたね	提升1人的智力最大值1～3点	—/60G
いのちのきのみ	提升1人的HP最大值4～6点	—/187G
ふしぎなきのみ	提升1人的MP最大值3～5点	—/412G
うまのふん	—	—/1G
ラーのかがみ	使敌人的复制咒文无效	—/—
ちいさなメダル	第五章可以坐船后，到地图东北部的メダル王的城堡，把一定数量的ちいさなメダル交给他能交换到各种各样的奖品。	—/—
ときのすな	在战斗中使用可以倒退回第一回合，一场战斗中可以使用多次，如果效力用完后可以到宿屋过夜补回来。	—/—
とうぞくのカギ	能打开蓝色的木门	—/—
まほうのカギ	能打开红色的封印门	—/—
さいごのカギ	能打开铁格子门	—/—
やみのランプ	能瞬间变成夜晚	—/—
せいじゃくのたま	在战斗中使用时能封印敌人的咒文，第四章打BOSS的必要道具，第五章中可以到ロザリーヒル取回来。	—/—
もんすたーずかん	怪物图鉴，要在大地图上才能查看，怪物资料收集完成后能得到300000枚赌币	—/—
へんげのつえ	队中的角色能变成各种各样的NPC或怪物	—/—
パロンのつのぶえ	在战斗中使用能召唤马群攻击，有时会失败	—/—
けんじゃのいし	只能在战斗中使用，全员回复50～60点HP	—/—

©2007 Armor Project/Bird Stido/Artepiazza/Square Enix All Rights Reserved.

武器

武器名称	可装备角色	攻击力	特殊效果	买/卖价	获得方法
どくばり	ブ、マ	0	一定几率发动即死攻击，对BOSS无效	1300G 975G	宝 ロザリ ヒル，落 ライバーン
ひのきのぼう	勇、ラ、ブ、ク、マ、ミ	2	—	10G/7G	落：マッドルーパー、みならいあくま、ベロベロ
しゅくふくのつえ	ブ、ク、ミ	5	当作道具使用时等同于咒文ベホイミ	—/4500G	宝、世界树；落、ビビンバ
キラーピアス	ア、マ、ミ	5	2连击	7500G/5625G	落：ガオン、くびながりゅう
こんぼう	勇、ラ、ア、ク、ト、ミ	7	—	30G/22G	落：ヘルビートル、おにこんぼう
どうのつるぎ	勇、ラ、ク、ト、ミ、ビ	12	—	100G/75G	落：ひとくいサーベル等
せいなるナイフ	勇、ラ、ア、ク、ト、マ、ミ	14	—	200G 150G	落 バンプドック
クロスボウ	勇、ラ、ア、ブ、ク、ト、マ、ミ	18	—	350G/262G	落：かまいたち等
くさりがま	勇、ラ、ア、ク、ト、ミ、ビ	20	—	550G/412G	落：ドラゴンパピー等
ぎんのタロット	ミ	21	当作道具使用时会随机施加各种效果	—/375G	宝：アッテムト矿山
てつのおうぎ	マ	22	—	620G/465G	落：パラクーダ
どくがのナイフ	ブ、ト、マ、ミ	24	一定几率使敌人麻痹	750G/562G	—
てつのやり	勇、ラ、ク、ト、ビ	28	—	880G/660G	落：ブルホーク、ボーンナイド等
いかずちのつえ	ブ、マ	29	当作道具使用时等同于咒文ベギラマ	—/15000G	宝：デスキャッスル、フレノール以南的洞窟
はほえみのつえ	ブ、ク、マ、ミ	33	一定几率使敌人停止	— 67G	宝：魔界洞窟；落 ピックスロース
ホーリーランス	ラ、ク、ミ	33	—	1250G/937G	落：コドラ、ほのおのせんし等
せいぎのそろばん	ト	35	当作道具使用时等同于咒文ニフラム	1600G 1200G	落：グレートオーラス
てんばつのつえ	ク、ミ	35	当作道具使用时等同于咒文バギマ	—/3225G	用30枚ちいさなメダル交换得来
てつのツメ	ア、ビ	38	—	1500G/1125G	店：エンドール武术大会会场
はがねのつるぎ	勇、ラ、ビ	40	—	2000G/1500G	落：しりょうのきし等
はじゃのつるぎ	勇、ラ、ト、ビ	45	当作道具使用时等同于咒文ギラ	3500G/2625G	宝 湖之塔
まぶうじのつえ	ブ、ク、マ、ミ	50	一定几率吸取敌人MP，当作道具使用时等同于咒文マホトーン	—/3000G	宝：王家之墓；落：デビルプリンセス
バトルアックス	勇、ラ、ビ	50	—	5500G/4125G	—
りりょくのつえ	ブ、ク、マ、ミ	55	每次攻击消费3点MP	2500G/1875G	落：ベレス
ほのおのツメ	ア、ビ	60	当作道具使用时等同于咒文ベギラマ	7300G 730G	店：移民村；宝：ガーデンブルク；落：オーガー
まどろみのけん	勇、ラ、ビ	60	一定几率施加催眠攻击	8000G/6000G	—
マグマのつえ	ブ、ク、マ、ミ	63	当作道具使用时等同于咒文イオ	—/—	宝、サントハイム
てんくうのつるぎ(初)	勇	65	—	—/—	宝：世界树
はやぶさのけん	勇、ラ、ビ	67	2连击	— 18750G	在赌场用65000代币交换
まじんのかなづち	勇、ラ、ビ	70	攻击时为会心一击，但命中率大减	8500G/850G	宝：魔神像；店：移民村；落：ライノソルジャー
こおりのやいば	勇、ラ、ビ	75	当作道具使用时等同于咒文ヒャダルコ	— 600G	宝：レイクナバ武器店地下
あくまのツメ	ア、マ、ビ	80	一定几率给敌人施加剧毒	13500G/1350G	宝：隐藏迷宫；店：移民村
ドラゴンキラー	勇、ラ、ビ	90	对龙系敌人的伤害提升为1 5倍	15000G 11250G	落：ガーディアン
もろばのつるぎ	勇、ラ	99	攻击时自身也会受到其攻击力1/4的伤害	—/2475G	店：エンドール；落：ベルザブル、グレートライドン
きせきのつるぎ	勇、ラ、ク、ト	100	攻击时对敌伤害的1 4转化为自身的HP	31000G/7125G	用38枚ちいさなメダル交换，店、移民村，落：ヘルバトラー
てんくうのつるぎ(真)	勇	110	当作道具使用时等同于咒文いてつく波动，即解除所有魔法效果	—/—	拿到初期的てんくうのつるぎ到天空城与龙王对话
はかいのてっきゅう	ラ、ト	115	攻击全体敌人	65000G/6500G	店：移民村
みなごろしのけん	ラ、ト、ビ	120	装备后防御为0，当作道具使用时等同于咒文ルカナン	15000G/150G	宝：コナンベリー榴层2F
デーモンスピア	ラ、ビ	90	提高会心一击的几率	—/18750G	店：移民村，宝：隐藏迷宫；落：キルゲータ
はぐれメタルのけん	勇、ラ、ク、ト、ミ、ビ	130	对金属系敌人能造成2点HP伤害	—/—	宝：瀑布洞窟
グリンガムのムチ	ア、マ、ミ	135	攻击1组敌人	—/7500G	用60枚ちいさなメダル交换
まかいのつるぎ	ビ	150	攻击时对敌伤害的1/4转化为自身的HP	— —	落 隐藏BOSSエッグラ和チキーラ



铠甲

铠甲名称	可装备角色	防御力	特殊效果	买价/卖价	获得方法
ぬののふく	勇、ラ、ア、ブ、ク、ト、マ、ミ	4	—	10G/7G	落：リリパット，サンドマスター
たびびとのふく	勇、ラ、ア、ブ、ク、ト、マ、ミ	7	—	70G/52G	落：とらおとこ等
おどりこのふく	ア、マ	8	—	400G/300G	落：ミミック等
ステテコパンツ	ラ、ブ、ト	8	—	100G/75G	店：移民村；落：ランプのまおう
きぬのローブ	勇、ア、マ、ミ	10	—	110G 82G	落：ブレシオドン
かわのよろい	勇、ラ、ア、ブ、ク、ト、ビ	12	—	180G/135G	落：きそりアーマー
かわのドレス	勇(女)、ア、マ、ミ	14	—	250G 187G	落：アームライオン
くさりかたびら	勇、ラ、ア、ク、ト、ビ	18	—	350G/262G	落：さまようよろい等
けがわのコート	勇、ラ、ア、ク、ト、マ、ミ	22	—	600G 450G	落：イエティ等
せいどうのよろい	勇、ラ、ク、ト、ミ、ビ	25	—	700G/252G	落：テラノザース 落：テラノザース
みかわしのふく	ア、ブ、マ	28	回避率上升	3000G/2250G	落：ドラゴンニット
てつのよろい	勇、ラ、ク、ミ、ビ	30	—	1200G/900G	落：じごくのよろい
てつのまえかけ	ト	32	—	1500G 1125G	落：オックスベア
やすらぎのローブ	ア、ブ、ク、ト、マ、ミ	33	中麻痹或睡眠状态后伤害减半	—/4500G	宝：パデキアの洞窟、隐藏迷宫；落：ジャイアントバット
はがねのよろい	勇、ラ、ビ	35	—	2300G 1725G	落：キラーアーマー等
まほうのほうい	ク、ミ	38	把咒文的伤害值减为2/3	4400G/3300G	—
ピンクのレオタード	勇(女)、ア、マ、ミ	38	—	6300G 4725G	宝：エンドール；落：よるのていおう等
スパンコールドレス	ア、マ、ミ	40	—	2000G/1500G	店：移民村；在エンドール的赌场用2500枚代币换取
みずのはごろも	ブ、マ、ミ	43	把炎和吹雪属性咒文的伤害值减为2/3	150000G 11250G	宝 魔界洞窟；店、移民村
ドラゴンメイル	勇、ラ、ビ	45	减轻炎和吹雪属性咒文的伤害值20点	5200G/3900G	店：スタンシアラ、ロザリーヒル；落：ブルデビル
マジカルスカート	勇(女)、ア、マ、ミ	45	把咒文的伤害值减为2 3	9800G 7350G	用25枚ちいさなメダル换取；店：移民村
ふしぎなボレロ	ブ、ク、マ、ミ	47	一定几率吸收敌人的咒文并转化为MP	—/5625G	宝、天空塔等；店：ブラックマージ
ゾンビメイル	勇、ラ、ビ	49	步行时HP渐减	—/652G	宝：魔界里的东北结界寺庙；落：しにがみ
ひかりのドレス	勇(女)、ア、マ、ミ	50	一定几率反弹咒文	—/6600G	宝：魔界洞窟；落：だいまどう
やいばのよろい	勇 ラ、ト、ビ	50	一定几率把受到的伤害值的1/4反弹给敌人	9800G 7350G	店：エンドール、ゴットサイド；落：ネクロバロサ
まじんのよろい	勇、ラ、ビ	60	装备后速度变0，把炎属性咒文的伤害值减为2/3	—/750G	宝：魔界洞窟
てんしのレオタード	勇(女)、ア、マ、ミ	60	把炎和吹雪属性咒文的伤害值减为2 3	13000G/9750G	移民村
てんくうのよろい	勇	70	把咒文的伤害值减为2/3，降低即死、混乱的命中率	—/—	宝：海鸣寺庙
はぐれメタルよろい	勇、ラ、ク、ト、ミ、ビ	95	把咒文的伤害值减为2 3	35000G/26250G	店：エンドール
まかいのよろい	ビ	100	把咒文的伤害值减为2/3	—/—	落 隐藏BOSSエッグラ与チキーラ



盾牌

盾牌名称	可装备角色	防御力	特殊效果	买价/卖价	获得方法
かわのたて	勇、ラ、ブ、ク、ト、ミ	4	—	90G 67G	落、ダックスビル等
うろこのたて	勇、ラ、ブ、ク、ト、ミ、ビ	7	—	180G/135G	落：メタルスコーピオン
てつのたて	勇、ラ、ク、ト、ミ、ビ	12	把炎和吹雪属性咒文的伤害值减为2/3	650G 487G	落：レイギガース
ドラゴンシールド	勇、ラ、ビ	30	把炎和吹雪属性咒文的伤害值减为2/3	7100G/5325G	宝：ガーデンブルク以南的洞窟；店：ロザリーヒル；落：グリーンドラゴン
ちからのたて	勇、ラ、ク、ト	40	减轻炎和吹雪属性咒文的伤害值15点，当作道具使用时等同于咒文ベホイミ，不过只能回复自己的HP	13000G/9750G	店：移民村
ミラーシールド	勇、ラ、ク	45	把咒文的伤害值减为2/3，一定几率反弹咒文	—/6750G	宝：移民村、魔界洞窟连接桥
ふんじんのたて	勇、ラ	50	当作道具使用时等同于咒文ニフラム	—/3525G	宝：デスパレス；店：移民村
てんくうのたて	勇	55	减轻炎和吹雪属性咒文的伤害值30点；当作道具使用时等同于咒文マホカンタ	—/—	宝：ガーデンブルク
まかいのたて	ビ	55	减轻炎和吹雪属性咒文的伤害值30点	—/—	落：隐藏BOSSエッグラ与チキーラ
はぐれメタルのたて	ラ、ブ、ク、マ、ミ	60	减轻炎和吹雪属性咒文的伤害，当作道具使用时等同于咒文マホステ	—/—	用52枚ちいさなメダル换取

check point 1

关于切换白天与黑夜的问题，前期只能靠在大地图上行走来切换，取得やみのランプ之后也是只能把白天瞬间切换为黑夜，要等到布莱（大约LV18）习得了ラナルータ之后才可以任意切换。

饰品				
饰品名称	可装备角色	效果	买价/卖价	获取方法
ほしふるうでわ	全员	速度×2	—/—	在エンドール赌场用10000枚代币换取；移民村
ごうけつのうでわ	全员	力量+25	37000G/3750G	店：移民村；用43枚ちいさなメダル换取
メガンテのうでわ	勇、ラ、ア、ブ、ク、ト、マ、ミ	体力+15，装备角色死亡时发动自爆之后损坏	5000G/500G	宝：デスパレス；在移民村赌场用500枚代币换取
メガザルのうでわ	勇、ラ、ア、ブ、ク、ト、マ、ミ	体力+15，装备角色死亡时自动复活之后损坏	—/—	用37枚ちいさなメダル换取
いのりのゆびわ	全员	体力+5，使用时会回复小量MP，使用数次后会消失	3000G/2250G	店：移民村；在エンドール赌场用500枚代币换取
ちからのゆびわ	全员	力量+8	880G/660G	店：プレミアムバザー；用15枚ちいさなメダル换取
いのちのゆびわ	全员	体力+15，步行时逐渐回复HP	—/—	宝：隐藏迷宫
めがみのゆびわ	勇、ア、ク、マ、ミ	智力+33，步行时逐渐回复MP，降低催眠、麻痹、混乱的命中率	—/—	宝：ゴットサイド东边的寺庙
しあわせのくつ	全员	运气+50，步行时自动增加经验值	—/—	宝：隐藏迷宫；落：はぐれメタル
まもりのルビー	全员	体力+15	2700G/2025G	用20枚ちいさなメダル换取
きんのブレスレット	勇、ラ、ア、ブ、ク、ト、マ、ミ	防+5	350G/262G	店：プレミアムバザー；在エンドール赌场用1000枚代币换取
あみタイツ	ア、マ、ミ	体力+8	1200G/900G	店：移民村；宝：海边之村、エンドール
しっぷうのバンダナ	全员	速度+15	650G 487G	店：グランドスラム；宝、ガーデンブルグ以南的洞窟、移民村
ほしのかけら	全员	运气+5，当作道具使用时能解除混乱	500G/375G	移民村
うさぎのしっぽ	勇、ラ、ア、ブ、ク、ト、マ、ミ	运气+8	230G 172G	店·移民村
ゴスペルリング	全员	运气+50，装备后比自己弱小的敌人不出现	—/—	在移民村赌场用250000枚代币换取

头盔					
头盔名称	可装备角色	防御力	特殊效果	买价/卖价	获取方法
かわのぼうし	勇、ラ、ア、ブ、ク、ト、マ、ミ	2	—	65G 48G	落：みみとびねずみ
ヘアバンド	ア、マ、ミ	5	—	110G/82G	店：モンバーバラ；宝：移民村
きのぼうし	勇、ラ、ク、ト	6	—	120G/90G	落：つかいま、ダークドリアード
はねぼうし	ア、マ、ミ	8	—	280G/210G	落：ときかへび等
きんのかみかざり	勇(女)、ア、マ、ミ	12	降低混乱的命中率	540G/405G	宝：大灯台；落：メタルスライム、ミステリードール等
しあわせのぼうし	ブ、ク、マ、ミ	15	步行时逐渐回复MP	—/11G	用43枚ちいさなメダル换取；落：はぐれメタル
てつかぶと	勇、ラ、ク、ト、ピ	16	—	1100G/825G	落：とつげきうお等
てつかめん	勇、ラ、ピ	25	—	3500G/2625G	落：トーテムキラー等
てんくうのかぶと	勇	30	降低催眠、麻痹、混乱的命中率	—/—	スタンシアラ
まかいのかぶと	ピ	40	降低催眠、麻痹、即死的命中率	—/—	落，隐藏BOSSエッグラ与チキーラ
はぐれメタルヘルム	勇、ラ、ク、ト、ミ、ピ	50	降低催眠、麻痹、即死的命中率	—/—	在移民村赌场用100000枚代币换取；落：メタルキング
じゃしんのめん	勇、ラ、ア、ブ、ク、ト、マ、ミ	200	装备后进入混乱状态	—/6G	宝：瀑布洞窟；落，ミニデーモン、ヌーデビル

流程篇

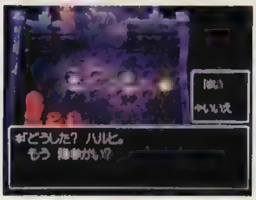
序章 物语的前奏

勇者也就是主人公，决定好名字和性别后，游戏开始。

离开地下室发生剧情。

回到地下室与辛西娅(シンシア)对话。

回家吃饭(村子的左边)。



可获得道具	
地下室	ちからのたね、やくそう、3G
村子	どくけしそう、やくそう

第一章 王宫战士

离开バトランド，穿过位于左上方的通往イムル的洞窟，往东边走就能到达イムル村，在村子右上边的地牢里与阿力克斯(アレクス)对话。

Check 记得带点药草和解毒草。

返回バトランド，与左下民宅前的芙蕾亚(フレア)对话。

带着芙蕾亚前往イムル村的地牢中发生剧情。

往右下的森林走，进入井底，跟随声音来到B2F，一直往右走，遇上想成为人类的霍尔明(ホイミン)，对话后霍尔明成为同伴，并在B2F取得飞天鞋(そらとぶくつ)。回到BF1，跳下左上方的洞，再前进回到地面上。



Check 在古井底里会有一个声音引导玩家前进，当走到分叉路时会出现"こっちにおいでよ"，如果走错的话就会出现"そっちじゃない よ"，不过宝箱都是在被声音否定的方向中。霍尔明加入后，莱安(ライアン)的HP被减到一半以下时它就会用咒文帮忙回复HP。

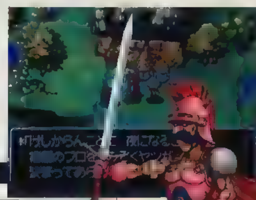
使用飞天鞋(在地面的任何地方都可使用，只限第一章)可飞到湖之塔顶4F。

来到湖之塔1F右下角有个士兵倒下的地方，从那个楼梯往下走，与皮萨罗(ピサロ)的手下对话后就是BOSS战了。

要是想离开湖之塔，可直接从4F或2F的南边往下跳。湖之塔1F中的はじゃのつるぎ是游戏前期比较强的武器，不要错过。从1F中央的楼梯下去会有个回复点。BOSS战中，如果之前取得はじゃのつるぎ的话，此战就会轻松取胜。

返回バトランド会见国王，获得10000点经验值。

Check 因为第一章中装备和持有的道具会保留到第五章，然而金钱是不会保留的，建议在回バトランド之前把钱花光来买道具。一直到第四章皆是如此。





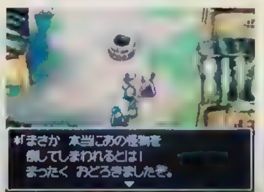
可获得道具	
バトランド城堡1F	やくそう
バトランド	3G、やくそう、かわのたて、5G、ちからのたね
通往イムル的洞窟	やくそう、40G
イムル村	3G、5G、やくそう×3、ぬののふく、25G
古井底	やくそう、580G、そらとぶくつ
古井中的罐子房间	すばやさのたね、やくそう、15G、いのちのきのみ
湖之塔	キメラのつばさ、ちからのたね、うろこのたて、840G、まもりのたね、はじゃのつるぎ

第二章 野蛮公主的冒险

在サントハイム城堡中分别与布莱(ブライ)、克里夫多(クリフト)、门口的守卫对话。之后回到2F艾莉娜(アリーナ)的房间，墙壁修理工离开了，调查墙壁，选择"はい"踢碎墙壁，离开城堡时布莱和克里夫多加入。

Check 在离开城堡之前，记得到房间去拿はねぼうし(第二章的最强头盔)。布莱升到8级以后就会习得リレミト以及ルーラ，因为本章要在几个城镇之间来回走动，要善加利用。

往东北方向前进，到达テンペ村，来到右方民宅与村长对话，选择"はい"接受他的委托，再到上方的教会与神父对话进入BOSS战。



Check [illegible]松取胜。

穿过教会往东北方向走，到达フレノール，来到宿屋2F发生诱拐事件，之后与村里东南方向的小男孩对话。

往南走，进入地底洞窟，在B2F找到黄金腕轮(おうごんのうでわ)。

到了晚上再返回フレノール，穿过西北的民宅与盗贼会面，把黄金腕轮交给他们，得到盗贼之匙(とうぞくのカギ)。

Check 得到盗贼之匙之后就能打开所有蓝色的木门。

前往位于地底洞窟以西的さばくのサバー，与中央附近的士兵对话。

返回サントハイム，与2F的大臣对话；从艾莉娜的房间跳下打开蓝色的门，与贡伯(ゴンじい)对话。

来到相邻的サラン村，与教会2F的阳台上的NPC对话。

到了晚上，与さばくのサバー的道具店老板对话。

前往西之塔，在5F找到了鸟鸣之蜜(さえずりのみつ)。

check point 2 关于エンドール的赌场，推荐去赌怪物格斗场，格斗场比起老虎机和扑克牌，能下注的代币是最多的，而且赔率也比较高，一般情况下选择赔率比较中肯的怪物会比较容易赢，连续几场胜利的话很快就能赚取过万的代币。

Check 西之塔的B1F有宿屋(1F中央下)。

回到サントハイム对国王使用鸟鸣之蜜。

通过さばくのサバー以东的寺庙转移到对岸，来到东南部的エンドール。

Check エンドール的宿屋楼下有个赌场，玩家可以在那里赢取很不错的奖品哦。

到エンドール城堡2F与国王对话，穿过城堡两旁的门一直走，与士兵对话都就能进入武术大会比武，艾莉娜单挑5回合。

Check 因为只有艾莉娜一个应战，出赛之前带点药草，建议在会场的休息室中的道具店购买てつのツメ(三章最强武器)，总共有5回战，艾莉娜有LV14的话就能轻松取胜。每回战结束后都会得到一个药草，并询问玩家是否要吃药草，可以根据艾莉娜的剩余HP来选择是否要补充。前3回战的敌人都不难对付，4回战的敌人攻击力和防御力是最高的，还会使用药草回复HP，开战前最好先补满HP。5回战的敌人会分裂成4个身体，其中只有1个才是真身，要小心敌人蓄力后的攻击。

走出エンドール城堡发生事件，返回サントハイム，搜索一遍后发现城内空无一人，离开サントハイム。

可获得道具	
サントハイム	はねぼうし、やくそう×2、せいすい。获得盗贼之匙之后：30G、キメラのつばさ、ふしぎなきのみ
サラン村	すばやさのたね
テンペ村	いのちのきのみ、ちいさなメダル、すばやさのたね、かわのぼうし、どくけしそう
フレノール	どくけしそう、10G、いのちのきのみ、ぬののふく
地底洞窟	キメラのつばさ、すばやさのたね、380G、まほうのせいすい、おんごんのうでわ
さばくのサバー	すばやさのたね、ちからのたね、やくそう、うまのふん
西之塔	1200G、ちからのたね、キメラのつばさ、さえずりのみつ
エンドール	5G、まもりのたね、16G、どくけしそう、きぬのローブ、40G
エンドール城堡	せいすい、3G、いのちのきのみ

第三章　武器商人特鲁尼克

到レイクナバ村左下方的武器店打工。

Check 一开始在レイクナバ村时，可以把自己家当成宿屋，外出回来后跟妻子对话就可以休息了。另外，把右上方的汤姆(トム)爷爷推到教会前会得到一点报酬。在武器店工作时，如果想中途退出可到楼下与老板对话结算工资，期间可能会出现客人来卖はじゃのつるぎ，买到店里后不要转手卖给其他人，留着将来自己开店后来这里大量入货。虽然在游戏的进程上不需要到レイクナバ村北方的洞窟去，不过洞窟B5F有铁之金库(てつのきんこ)，效果为队伍全灭时金钱不减(只限于第三章)，建议去取。

前往レイクナバ村以南的ボンモール，在道具店买个キメラのつばさ，潜入城堡右上方的地牢，躲过士兵跟牢房右边的人对话，并把キメラのつばさ交给他。到城堡左上方的房间与王子对话。到了晚上，去武器屋的后面找王子，得到王子的信(おうじのてがみ)。

Check 前往ボンモール的途中会路过狐狸村，在没有带狗的情况下不慎走进去的话会走不出来，向上走会进入村中找村长对话，休息一晚后村子突然消失了，这时就可以回到大地图了。

返回レイクナバ村，与右上方的汤姆的儿子对话，借来了小狗。

来到狐狸村，与村长对话，得到はがねのよろい。

与ボンモール的国王对话，之后可以过桥了。

继续南进来到エンドール，把王子的信交给公主，得到国王的信(おうのてがみ)。

把信交给ボンモール的国王。

传话给エンドール的国王；到宿屋旁边的民宅2F与老人对话，得知要用35000G才能买下店铺；与右上方大宅2F的富翁对话。

Check 要赚取35000G，最快的办法就是卖银女神像。

离开エンドール后过桥，再往北上(途中路过的洞窟暂时不需要进去)，来到最北端的女神像洞窟。

Check 在前往女神像洞窟之前，如果觉得一个人打不过的话，可以在エンドール花钱雇佣スコット(400G，在教会前，带狗在身上时他不愿加入的，把狗还给主人后再收吧)和ロレンス(600G，在宿屋2F)成为同伴，花一次钱能雇佣5天。

在女神像洞窟的B4F取得银女神像(ぎんのめがみぞう)。

Check 需要先通过B3F到B2F按下机关，使水流走才能继续前进。

把银女神像卖给エンドール的富翁，得到25000G(剩下的10000G要自己想办法)；把35000G交给老人，得到自己的商店。

Check 在柜台外与妻子对话就能把身上的物品放到店里卖，也能查看店面商品的情况和拿钱；在柜台内与妻子对话会自动过一天，商品也就自动卖出去了；店里的卖价=普通店铺卖价×2，黑店。

前往エンドール东边的洞窟，与里面的老人对话，这次需要60000G来挖洞。

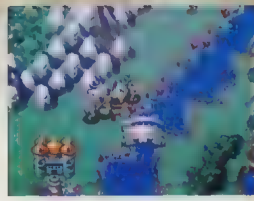
与エンドール国王对话，他要订取6件はがねのつるぎ和6件てつのよろい，把这些交给城堡1F右上的士兵能获得60000G。

Check 为了凑足60000G，最快的方法就是接下国王的订单，6件はがねのつるぎ(在ボンモール可买到)和6件てつのよろい总共需要11200G，在エンドール的武器店购入廉价的せいぎのそろばん，再放到自己的店内卖出去，重复几遍就能赚够。



把60000G交给洞窟里的老人，离开洞窟再进去，与老人对话，得知挖洞工程再开(此时エンドール的赌场开放了)。

Check 要注意，在挖洞工程开始后，就不能再使用自己的商店赚钱，在此之前先去赚点钱到赌场玩几把，又或者到レイクナバ村大量购入はじゃのつるぎ，把赚到的钱都花光来买道具，留待第五章再卖出去大赚一笔。



回エンドール与妻子对话。

穿过洞窟。

可获得道具	
レイクナバ	かわのぼうし、やくそう、どくけしそう、かわのたて
北方的洞窟	くさりがま、てつのきんこ(B5F，先把1个岩石推到金库旁，拿起金库后再将岩石推到机关上就能离开。如果不小心忘记把岩石推进去，可以先用调查把金库归还原地)。
狐狸村	うまのふん、やくそう、ステテコパンツ
ボンモール	かわのたて、いのちのきのみ、70G
女神像洞窟	B2F：760G、どくけしそう、キメラのつばさ、やくそう、ホーリーランス、てつのやり；B3F：キメラのつばさ、てつのよろい、はがねのつるぎ；B4F：ぎんのめがみぞう(B2F中的宝箱都必须在按下机关后才能拿到，而B3F的キメラのつばさ则在按下机关前才能拿到)

第四章　蒙巴巴拉的姐妹

离开モンバーバラ，通过北边的桥，前往コーミズ村以西的洞窟。

在洞窟B2F先往西走，来到B3F跟奥林(オーリン)对话，奥林加入。继续前进，在B4F取得静寂之玉(せいじゃくのたま)。

Check 因为奥林的能力较强，尽快到西边洞窟把他收为同伴，之后的冒险就轻松得多了。

离开洞窟往西走，北上路过キングレオ城堡，再前往北边的港口城市ハバリア，与停泊在码头的船上的人对话，得知要有乘船券(じょうせんけん)才能上船。

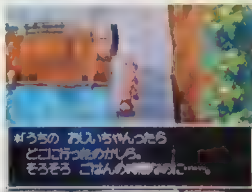
往西北方向进发，到达アッテムト，进入北部的アッテムト矿山，在B3F取得火药瓶(かやくつぼ)。

折回到キングレオ城堡，在1F右下方的大臣房间左边的通道中使用火药瓶。跟踪大臣来到隐蔽的通道，与国王バルザック对话后进入BOSS战。胜利后与利奥王(キングレオ)对战。

Check 因为BOSS有无限MP，而且有回复全HP的咒文，所以战斗前必须把せいじゃくのたま带在身上，战斗时要利用它来封印BOSS的咒文，使用1次能维持5回合左右，最好每5回合使用1次，这就绝对能封住BOSS的咒文，要不就会前功尽弃。同时利用玛妮雅(マーニャ)的ルカニ来降低敌人的防御力，就能轻松取胜。BOSS战后要对打的利奥王非常强，这场战输掉了也没所谓，即使胜利了其后剧情的发展都是一样的。

在キングレオ地牢中找到乘船券(じょうせんけん)。

到港口城市ハバリア坐船，与船上的乘客对话后，再与船长对话就可以出海了。



可获得道具	
モンバーバラ	やくそう、80G、きぬのローブ、ちからのたね、20G、たびびとのふく、5G、かわのぼうし、どくけしそう
コーミズ	かわのたて、ふしぎのきのみ、35G、いのちのきのみ
コーミズ村以西的洞窟	B1F：キメラのつばさ；B2F：240G、いのちのきのみ；B3F：やみのランプ；B4F：せいじゃくのたま
キングレオ城堡	200G、おどりこのふく
港口城市ハバリア	15G、やくそう、ふしぎなきのみ
アッテムト	やくそう、かわのぼうし、せいすい、うろこのたて、10G
アッテムト矿山	B1F：ふしぎなきのみ、ぎんのタロット；B2F：いのちのきのみ、50G；B3F：かやくつぼ
キングレオ地牢	ちからのたね、じょうせんけん

第五章　被引导者们

与村子上方的父亲对话，回家与母亲对话后发生事件。

Check 本章开始时会得到一本怪物图鉴(モンスターずかん)，在大地图中使用就可以查看以往所打倒的怪物的资料，集齐所有怪物后会得到300000枚赌币。

来到南边的樵夫屋子，与樵夫对话。

来到南边的ブランカ后向西南方走，通过地下通道来到エンドール，与教会前的米蕾雅(ミネア)对话后，米蕾雅成为同伴。然后到赌场找玛妮雅加入成为同伴。

Check 通过第三章中特鲁尼克挖掘的通道时有可能会成为第1000名路过的人，得到赌场代币100枚。エンドール中特鲁尼克的商店成了"爱与信赖银行"，可以把身上的钱存进去，以防队伍全灭后丢钱，存放的金额规定以千位数做基本单位。

check point 3 在第五章取得魔法钥匙后，来到第二章曾去过的さばくのサバー(サントハイム以东)，在那里可以得到一些移民情报，根据情报(随着游戏的进展才会相继出现)去寻找移民，移民村就会逐渐发展起来。移民村总共有5种形态　每种形态都有不同的物品和商店出现，其中有不少好东西，关于移民村的研究将会在下期登出。

前往ブランカ东南方向的沙漠宿屋，与雷夫曼(ホフマン)对话。

来到沙漠的宿屋以东的洞窟，途中与两姐妹失散。来到B1F与两姐妹对话进入强制战斗。掉落到B2F后再与两姐妹对话进入强制战斗。继续前进再与两姐妹对话，选择"いいえ"，两姐妹回到队伍中；来到洞窟最底层取得信任之心(しんじるこころ)。



Check 这个宫殿的门需要3人合力才能打开，而且除了剧情战斗外并不会出现敌人，注意通往最底层的楼梯隐蔽在四方墙的墙壁后。

回到沙漠的宿屋，把信任之心交给雷夫曼，借得马车，雷夫曼加入。

向东南部进发，穿过沙漠，经过アネイル，再南行到港口城市コナンベリー，然后前往东边的大灯塔。

Check コナンベリー周边到了晚上会出现メタルスライム(使用やみのランプ可立即变夜晚，大灯塔内也有)，1只就有1350EXP的高经验值，不过它逃得很快而且命中率低，如果对它使用せいすい就绝对会伤它1点HP，只要打中它3下就行了，每人准备好几瓶せいすい来赚经验值吧。

在大灯塔1F遇见特雷尼克，前进到4F取得神圣火种(せいなるたねび)，来到5F发生BOSS战。之后对圣火台使用神圣火种。

Check BOSS战中分别有1只老虎和2个火炎战士，米雷雅的ラリホー很大几率能使它们中睡眠状态，而アーニャ则使用イオ攻击，因为勇者和米雷雅都有回复咒文，所以此战是比较轻松的。

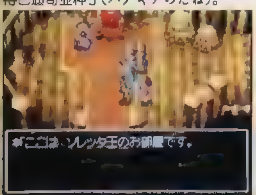
回到港口城市コナンベリー，与特雷尼克对话，特雷尼克成为同伴。之后就可以坐船了。

Check 可以坐船之后，增加了很多能去的地方，大家可以先不急着去发展剧情，先去其他地方看看也行，有些地方还可以提前得到高级的装备和道具，当然也可以去收集怪物图鉴。

坐船来到东南岛上，着陆后来到ミントス村，雷夫曼离队。与宿屋2F的布莱对话，布莱成为同伴。与村中正在授课的老人对话，选择"いいえ"，再选择"はい"，得到藏宝图(たからの地図)，再使用它，大地图就会出现一个X的标记。

前往ミントス村以东的寺庙，再往南走，到达ソレッタ，与正在耕田的国王对话。

前往南端的パデキア洞窟，在B3F取得巴迪奇亚种子(パデキアのたね)。



Check 迷宫里有不少带有箭头的地板，踩上后就会顺着箭头滑走，注意箭头的方向前进。

回到ソレッタ，把巴迪奇亚种子交给国王，得到巴迪奇亚的根(パデキアのねっこ)。

返回ミントス村，对宿屋2F的克里夫多使用パデキアのねっこ，艾莉娜与克里夫多成为同伴。

先用咒文回到エンドール，然后坐船到西南岛上的港口城市ハバリア(途中经过有民宅的小岛)，再前往南边的キングレオ城，与左下方的雷尔明(变成人类了)对话。

进入西南部的コーミズ村以西的洞窟，回到第四章奥林加入的地方，调查那里的宝箱，按下机关后隐蔽楼梯出现，在底层取得魔法钥匙(まほうのカギ)。

Check 在コーミズ村的宿屋有新装备卖，而且在这里过夜不用给钱，好好利用一下升级赚钱买装备。马车可以进入这个洞窟，也就是可以随时交换同伴。注意这里的怪物比第四章要强。取得魔法钥匙后，就能打开所有魔法门(红色)。

进入キングレオ城堡，在隐藏的房间前遇到莱安，进入隐藏的房间跟利奥王对话开始BOSS战。与莱安对话，莱安成为同伴(之后最好到南部的モンバーバラ一躺，以方便之后的传送)。

Check 利奥王每回合行动2次，而且它的暴风雪攻击对我方全员的伤害较大，要小心，队内最好有两名会ベホイミ的同伴来负责补充HP，其次就是要用上ルカニ和スクルト的辅助咒文，还有攻击咒文メラミ(玛妮雅大约在LV19时习得)，这些对此战都很有帮助。

然后坐船到位于北岛的西部的サントハイム城堡(途中经过海边之村)，到2F与巴尔扎古(バルザック)对话后进入BOSS战。之后在1F取得不可思议笛子(あやかしのふえ)和熔岩之杖(マグマのつえ)。



Check 巴尔扎古每一回合都会回复50点HP，1回合行动2次，而且拥有无限MP，尽量做到每回合都给它50点以上的伤害，推荐用玛妮雅的メラミ来做主力攻击。

坐船前往西北岛中央的スタンシアラ，进入スタンシアラ城堡，上一层后与中央的商人对话。

回到モンバーバラ，去剧场楼下找巴浓(パノン)加入。

返回スタンシアラ城堡，把巴浓安排到队伍的第一位后，与国王对话，得到天空头盔(てんくうのかぶと)，之后巴浓离队。

乘船来到世界地图的东北部，イムル往右(过了大陆的山岳带)从北岸登陆，然后向南进发，要去ガーデンブルグ必须要经过火山，在火山里面使用熔岩之杖(记得取回マグマのつえ)，来到ガーデンブルグ，与右边房间里的修女对话之后发生事件。

Check 发生塌陷事件后会自动把排在最后一位的同伴关进牢里，要想交换人质的话跟看守员对话即可。

前往ガーデンブルグ以南的洞窟，在B3F跟盗贼对话进入BOSS战。

Check 主要是使用ルニカ来降低BOSS的防御力。

返回ガーデンブルグ与女王对话，得到最后钥匙(さいごのカギ)，去地下室取得天空之盾(てんくうのたて)。

Check 得到最好钥匙之后就能打开所有的铁格门了。

坐船前往地图东北端的海鸣寺庙，在深处取得天空铠甲(てんくうのよろい)。

在エンドール坐船南下，进入王家之墓，在B1F得到变形杖(へんげのつえ)。



Check B2F有个全回复HP与MP的点，B3F有不少はぐれメタル，1只经验值就有10050EXP，多带点せいすい进去练级吧。

传送到ミントス后，坐船到南方岛上的リバーサイド，然后南行来到魔神像。上到魔神像的脸部时从左边的缺口跳下，继续前进，到了最高层拉动开关。移动到对岸后，直接从神像两旁跳下来。

Check 可以直接把船开进リバーサイド里，靠近岸边就会上岸。

前往东边的デスパレス，来到2F的会议室，并使用变形杖变成怪物，站在老虎身后待机几秒钟后发生事件。

前往アッテムト矿山(ハバリア以西)，一直往深处走，进入エスターク，来到中央上层与怪物对话，选择"いいえ"，扫取杂兵后进入BOSS战。之后折回头，去取本来被火怪挡着的宝箱，得到汽油桶(ガスのつぼ)。

Check 穿过矿山后会有一个回复HP和MP点。克里夫多有LV30以上就能习得咒文ベホマラー，因为BOSS的全员攻击较强，如果能利用ベホマラー来回复HP就轻松得多了，要是等级不够就到王家之墓打はぐれメタル练级去吧。

前往リバーサイド，把汽油桶交给右下方民宅里的NPC，然后去宿屋过一晚，第二天就可以乘坐气球了。

乘坐气球到大地图有个X标记的地方，进入世界树，在5F与露西雅(ルーシア)对话后加入。继续前进，在最深处得到天空之剑(てんくうのつるぎ)。

Check 因为途中露西雅会加入到队伍来，先排好3个人的队伍再进去吧。调查树木能拿到せかいじゅのは，效果为复活1人并HP全满，不过只能带1个在身上。

乘坐气球飞到地图中央的岛，来到ゴッドサイド，然后前往东边的寺庙，取得男爵角笛(バロンのつのぶえ)。

Check 寺庙里没有敌人出现。



回到ゴッドサイド，前往南部的天空之塔，走到最上层后发生事件，露西雅离队。

来到天空城，与龙王对话，天空之剑也变强了。与教会里的露西雅对话后，小龙(ドラン)加入成为同伴。天空城右下方有个洞，跳下去后就能到达魔界洞窟。

Check 与小恶魔对话能得到せかいじゅのしずく。

穿越洞窟，通过连接塔，来到了南边的希望寺庙，并与里面的精灵对话。

Check 与寺庙中的精灵对话可以回复HP和MP，还可以存档。

魔界中分别有4个寺庙，打倒庙里全部的BOSS就能解开结界。

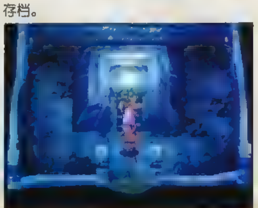
Check 东南寺庙： BOSS的HP不高，只有450点左右，不过会召唤同伴，共有3只，可以用ラリホー让它们全睡着了再攻击。胜利后得到ドラゴンシールド
西南寺庙：这场战斗主要是提高我方的防御力，因为BOSS的攻击是无视属性的，而且会使用ルカナン来降低我方的防御力，用スクルト去对抗吧。胜利后得到こんぼう
东北寺庙：这场的杂兵会分裂，比较麻烦，用ニフラム先让它们消失。这个BOSS主要是咒文攻击，自身也有魔法反弹，可以使用天空之剑来解除它的魔法反弹，然后对它用ルカニ
西北寺庙：4个之中最强的BOSS，BOSS的招式都很强，伤害力大，可以用布莱的辅助咒文ルカニ和バイキルト来配合，莱安负责攻击，其余两人专念于回复和其它辅助吧。胜利后得到奇迹之剑(きせきのつるぎ)。

打倒全部寺庙的BOSS后，进入魔王城堡，来到一个有很多铜像的地方，其中1个是可以移动的，继续前进得到贤者之石(けんじゃのいし)。

走出魔王城堡后，使用男爵角笛召回马车，进入火山后进入BOSS战。

Check 死亡皮萨罗(デスピサロ)总共有7种形态，第1(HP2000)-2(HP1600)形态只是单纯的攻击，用スクルト就能轻松渡过，第3(HP1600)形态开始使用咒文，第4(HP1600)形态时大约行动6次就会回复500点HP，也就是尽量要在3回合内给予它高于500点的伤害才行。到了第5(HP1600)-6(HP1700)形态则是强力攻击和火炎咒文，要趁早回复好HP，到了最终形态(HP2100)后，死亡皮萨罗的攻击都非常强力，主要是火炎和风雪攻击，建议这时每回合都用米雷雅的フバーハ与克里夫多的ベホマラー撑下去，让勇者和莱安(穿上抵御火炎和风雪属性的防具)猛攻。

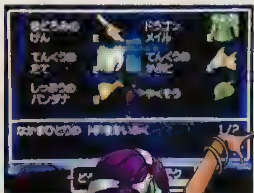
打败死亡皮萨罗后是一段结局，然后存档。



check point 4

ちいさなメダル总共有69枚(其中17枚是在移民村的)，其实只需取得其中60枚就能跟メダル王换取全部的奖品，分别有ちからのゆびわ(15)、まもりのルビー(20)、マジカルスカート(25)、てんばつのつえ(30)、メガザルのうでわ(34)、きせきのけん(38)、しあわせのぼうし(43)、ごうけつのうでわ(47)、はぐれメタルのたて(52)、グリンガムのむち(60)

可获得道具	
勇者的村子	はねぼうし
樵夫屋子	いのちのきのみ、50G、やくそう、かわのよろい
ブランカ	20G、ぬののふく
沙漠的宿屋	15G、おべんとう、どくけしそう
沙漠的宿屋以东的洞窟底层	しんじるこころ
アネイル	どくけしそう、かわのたて、ちからのたね、ちいさなメダル、すばやさのたね、50G
港口城市コナンベリー	ちいさなメダル、たびびとのふく、ちいさなメダル、ちからのたね、15G、ステテコパンツ、ちいさなメダル、どくけしそう、7G、せいすい
大灯塔	1F：まもりのたね、400G；2F：ちいさなメダル、ちからのたね；3F：まほうのせいすい、まんげつそう、クロスボウ；4F：せいなるたねび；5F：きんのかみかざり
ミントス村	ちいさなメダル、まもりのたね、ちいさなメダル、まんげつそう、うろこのたて、かしこさのたね
ミントス村以东的寺庙	ちいさなメダル(凹位处)
ソレッタ	ふしぎなきのみ、3G
バデキア洞窟	B1F：すばやさのたね；B2F：いのちのきのみ、800G、やすらぎのローブ；B3F：宝箱怪、バデキアのたね
西南岛北边的小岛民宅	ちいさなメダル
コーミズ村以西的洞窟最下层	ちいさなメダル、ふしぎなきのみ、まほうのカギ
海边之村	かわのぼうし、ちいさなメダル、あみタイツ、かわきのいし
サラン(获得魔法钥匙后)	どくけしそう、ぬののふく
サントハイム1F(打倒バルザック后)	あやかしのふえ、マグマのつえ、ちからのたね
スタンシアラ	ちいさなメダル、まほうのせいすい、ちいさなメダル
スタンシアラ城堡	ちからのたね、ちいさなメダル、まほうのせいすい、キメラのつばさ
ガーデンブルグ	1F：ちいさなメダル、かしこさのたね；2F：すばやさのたね、かわのドレス；地下室：ほのおのツメ(在楼梯后面有个隐蔽入口)、てんくうのたて(得到最后的钥匙之后)
ガーデンブルグ以南的洞窟	B1F：ちいさなメダル、ちからのたね、1050G；B2F：まもりのたね、てつかめん、ドラゴンシールド；B3F：せいすい、ちいさなメダル、しっぷうのバンダナ
海鸣寺庙	ちいさなメダル×3、てんくうのよろい
王家之墓	B3F：まふうじのつえ、ちいさなメダル；B1F：へんげのつえ
リバーサイド	ちいさなメダル、きんのブレスレット、まんげつそう、ちいさなメダル、いのちのきのみ
魔神像	ちいさなメダル、640G、すばやさのたね、まじんのかなづち、宝箱怪
デスパレスB1F	ちいさなメダル×2、いのりのゆびわ、ほしのかけら、ふしぎなきのみ、宝箱怪、ふんじんのたて、メガンテのうでわ
エスターク	ちいさなメダル×2、まほうのせいすい、すばやさのたね、ちからのたね、2408G、宝箱怪、ガスのつぼ
世界树	せかいじゅのは、せかいじゅのしずく、しゅくふくのつえ、てんくうのつるぎ
ゴッドサイド	ちいさなメダル×2
东边的寺庙	バロンのつのぶえ、めがみのゆびわ
天空塔	ふしぎなボレロ、640G、せかいじゅのしずく、ドラゴンシールド、ちいさなメダル×2、ちからのたね、メガザルのうでわ
天空城	ちいさなメダル×2
魔界洞窟	ひかりのドレス、ちいさなメダル、ほほえみのつえ、宝箱怪、まじんのよろい、3280G、いのちのきのみ、すばやさのたね、ちからのたね、みずのはごろも、ごうけつのうでわ、ふしぎなきのみ
连接塔	いのちのきのみ、ミラーシールド
东北寺庙	ゾンビメイル
魔王城堡	ちいさなメダル、いかずちのつえ、せかいじゅのは、けんじゃのいし





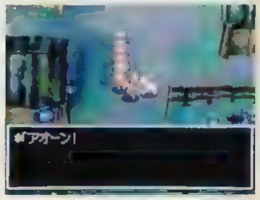
以下是取得魔法钥匙后才能回收的	
エンドール右下方2F防具店	可以买到强力防具はぐれメタルよろい；打开城堡1F上方的隐蔽地下通道来这里，可以得到もろはのつるぎ、ちいさなメダル、ちからのたね
エンドール城堡2F寝室(夜晚)	ピンクのレオタード、あみタイツ、ちいさなメダル、はねぼうし
バトランド城堡1F	ちいさなメダル、いのちのきのみ、てつかぶと、750G、ちからのたね、すばやさのたね

以下是取得最后钥匙后才能回收的	
ブランカ左上方	350G、いのりのゆびわ、ちいさなメダル
ボンモール的地牢	ふしぎなきのみ、うまのふん、いのちのきのみ、ちいさなメダル
コナンベリー宿屋2F	みなごろしのけん
バハリア右上牢房	ちいさなメダル×2、ちからのたね
イムル右上地牢	ちいさなメダル
フレノール以南的洞窟B2F	调查以前曾取得的黄金腕轮的宝箱，按下机关，在隐蔽房间中取得いかずちのつえ
レイクナバ武器店地下	くさりがま、ちからのたね、こおりのやいば
瀑布洞窟(ロザリーヒル的东北方在里面尽头使用かわきのいし)	ときのすな、ちいさなメダル、じゃしんのめん、780G、、はぐれメタルのけん
ロザリーヒル	先到イムル村住宿发梦，然后到ミトンス出发坐船穿过大地图东北部的内河道，来到位于东部的ロザリーヒル。在塔前的地砖上使用不可思议笛子(あやかしのふえ)，进入隐蔽的地下室，打倒挡道的小怪后，与罗莎莉(ロザリー)对话，得到静寂之玉(せいじゃくのたま)，村子里取得ふしぎなきのみ、どくばり、ちいさなメダル。
在本章中只出现1次的怪物，要收集怪物图鉴的朋友不要错过了。	
テンペ井里	いどまねき
古井底(イムル村以东)	いどまじん
ロザリーヒル	ピサロナイト(在前往デスパレス发展剧情之前去比较好，因为过了エスターク的剧情之后它就会消失，必先要取得あやかしのふえ)

第六章 终结的旅程

读取通关的存档后，开始第6章。第6章也可以回收第5章的道具，而且开放了隐藏迷宫。

进入ゴッドサイド北部的洞穴，也就是本作全新的隐藏迷宫，隐藏迷宫经过重新制作，新增到23个场景，而宿屋和迷之教会也有保留下来，先前进到宿屋，在附近练好级后一口气来到教会，之后就可以利用咒文ルーラ直接传送到这里，不用担心全灭了得从头来过，另外这里有马车，可以变更队伍。来到最深处就能挑战原作的隐藏BOSSエッグラ和チキーラ(蛋和鸡……)。



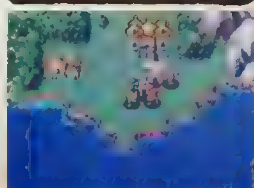
Check 隐藏BOSS与PS版的一样，攻击招式很多，而且能力都很高，首先集中攻击エッグラ(HP2800)，雷属性咒文ギガデイン的伤害值较高，不过小心不要过快消耗掉MP，HP的回复也是很重要的。战胜后还能再来挑战，在规定的回合数内战胜BOSS能得到不少好装备(特别是ピサロ的最强装备大部分是在这里拿的)，而且也能发展移民村。

可获得道具
ち[illegible]
い[illegible]
な[illegible]
せ[illegible]
メ[illegible]
ビ[illegible]
ん[illegible]
のちのゆびわ、まもりのルビー

打倒隐藏BOSS后，直接跳下火山口，然后前往世界树的顶层找到世界树之花(せかいじゅのはな)，前往ロザリーヒル，在幕前使用世界树之花，罗莎莉复活并加入队伍(她不会战斗)，通过希望寺庙来到魔王城堡，然后一路来到上一章与BOSS战斗的对方，与皮萨罗对话，最强同伴皮萨罗加入。

最后到デスパレス的2F与最终BOSS恶魔神官战斗，结束后迎来真正的大结局。

Check 恶魔神官共有4种形态，是本作最强的BOSS，队伍当然需要2个主力和2个辅助，主力当然是勇者和ピサロ了，而辅助系角色就看玩家个人的喜好了。恶魔神官的前3种形态还是不难对付的，而第4种形态(HP3800)则需要靠点运气，一不小心很容易全灭，要多点耐性。



check point 5 要想练级赚取大量经验值，最快的方法就是打金属系的怪物，特点是经验值高，命中率低，逃走得快，强制性攻击为1(会心攻击除外)，队伍里带上艾莉娜，其它人都带上圣水，见到金属系怪物就扔圣水，艾莉娜用攻击即可(比较容易出会心攻击)。金属系怪物分别出现在コナンベリー附近(夜晚) 王家之墓以及天空塔1F。



魂斗罗4

作为《魂斗罗》20周年纪念作品，《魂斗罗4》选择NDS平台是个比较奇怪的举动，而更加奇怪的是，在以轻度玩家群体和休闲游戏为主流的NDS平台上，《魂斗罗4》的设计者们却没有做出丝毫让步，甚至变本加厉，设置了极为恐怖的高难度，尽管这种超乎寻常的变态难度中有相当部分需要由游戏标榜的双屏体验来负责，但从大量似曾相识的场景、敌人、BOSS和令人熟悉的手感上，我们依然可以说这是原汁原味的《魂斗罗》。再加上极其厚道的附加元素，即便前路枪林弹雨，刀山火海，我们又怎能就此退缩？只有征服这样的游戏，你才能再次领悟什么才是当年令你热血沸腾的"魂斗罗精神"！ 文 胜负师 美编 NINA

你是ACT高手吗？从现在起你不是了！



战前须知 NOTICE

按键	功能
十字键	移动/控制射击方向
Y键	射击
B键	跳跃
X键	发射绳索
A键	扔掉武器
L键	切换武器
R键	角色定位

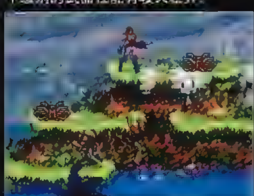
《魂斗罗4》虽然是款NDS游戏，但是它完全不需要使用触摸功能，（也许我们该庆幸游戏没有画蛇添足地让玩家去使用触控笔）而双屏显示作为游戏的一大特色，同时也会对玩家造成一些麻烦。哪怕你曾是"《魂斗罗》系列"的达人，在面对上下分离，实际上却相连的"9比16"游戏画面时，也需要去好好适应，它不但会挑战你的视觉习惯，还需要你有一定的空间想像力，并需要对来自上屏或下屏的危险都保持时刻的警惕，要不然，一两分钟之内就把命全部死完也不足为奇。

另外，《魂斗罗4》在基本操作也体现出了双屏的一些特点，比如《魂斗罗》玩家十分熟悉的斜向射击，因为依然是系列标准的45度角，所以从下屏向斜上方或从上屏向斜下方射击，如果不是用特殊武器，是无法命中另一个屏幕中的敌人的，所以要养成在敌人正上方或正下方向其射击的习惯。而系统方面，X键可以向正上方发射绳索，可在一些特定的横梁或天花板上移动，也是从下屏飞身到上屏的常用方法，所以要多加注意地形的细节，这可能会成为攻略中的要点。按住R键后，角色就不再移动了，可在不移动的情况下调整射击方向，这一点也可以利用。



武器弹药 WEAPON

在《魂斗罗4》中，玩家可同时拥有两种武器，只要打破场景中或移动或固定的武器包，取得鹰形标志，就能取得相应武器，在画面左上方会有显示。在没有取得鹰形标志时，当然就只能使用最原始的"小米加步枪"。（国内部分地区《魂斗罗》玩家对于初始弹药的俗称，因为子弹是白色的，就像发出一粒粒小米，因此有了这么形象的称呼）按L键可在两种武器中自由切换，在拿到与正在装备的武器不同的枪时，新枪会将其覆盖掉；角色死亡时，装备着的武器会随之消失，但可以保留另一把枪。另外，按A键可以把鹰形标志扔出，理论上说如果在死前一刹那把手中的枪扔出，那么下一条命就可以把枪捡回来，增强战力，不过一般玩家很难有这样的反应。游戏中所有的武器都分为两个级别，在加两个同样的鹰形标志后便能升级，两个级别的武器性能有较大差异。



武器分析

M 一级时为机关枪，二级时为双管机关枪。机关枪的好处是高速连发，双管时具有不错的集中打击威力，对于只能慢速连发的NDS来说，是一个比较省力的武器。但机关枪只是小米加步枪的强化版，是一种基础武器，如果有其他枪可拿的时候，不必犹豫，把它换掉就是了。

F 一级时发射的是FC初代《魂斗罗》中的旋风弹，二级时为《魂斗罗2》中的那种会炸开的火球。这是一把"一级虫、二级龙"的枪，一级时射速太慢，威力、打击面都不突出，但二级时射速和威力大增，实用度一下就上去了，对付比较硬的敌人以及在BOSS战中都有很不错的效果。

S 一级时为三方向散弹枪，二级时为五方向散弹枪。《魂斗罗》玩家最熟悉的一把枪，基本上每作《魂斗罗》中都会出场的强力武器，但在本作中，散弹枪更能体现价值的是杂兵战的部分，可以利用扇形大面积攻击进行封锁，虽然

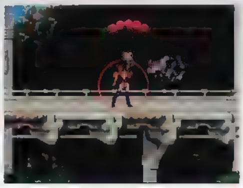
©2007 Konami Digital Entertainment, Inc.
©1987 Konami Digital Entertainment Co., Ltd

BOSS战时F枪和C枪更为强力，但散弹枪依然给人十分可靠的感觉。

H 一级时为追踪弹，二级时为三发追踪弹同时发射。追踪弹的威力小，射速也不高，但却绝对是杂兵克星。加上双屏上的一些麻烦，跟踪弹倒也有一些用武之地，可以轻松消灭位置尴尬的敌人。只是追踪弹在近战时安定性不高，一路狂冲得意忘形时被一个小兵接近踩死也不是没可能。相对来说散弹枪要比它更稳定些。

C 一级和二级同为榴弹枪，且威力上的区别不明显，只是一级时有射程的限制，二级时可以从下屏一直射到最顶端。榴弹在命中目标后会爆炸，对敌人造成多段伤害，虽然射速不高，但却是攻击力最高的武器。就算是一级状态，在BOSS战中也能发挥出强大的实用性。

L 一级时为激光枪，二级时为粗管激光枪。激光枪的攻击模式更接近于机关枪，只是追加了穿透功能，比较可惜的是游戏中能够尽显穿透优势的场景少之又少，用其他武器也吃亏不到哪儿去，所以激光枪多数时候还是会被束之高阁。



补充说明

从上面的介绍中不难看出，S+C的组合最具万能性，基本能适应各种场合的战斗需要。当然，S与二级F，H与C或F的组合也能达成类似的效果，同样值得推荐。另外，鹰形标志中还有什么字母都没有的，那是"保险"，加掉时屏幕中所有的敌人都会即死，而有B字的标志是防护罩，可以让玩家拥有10秒左右的无敌时间，只是掉入悬崖的话同样只有死路一条。注意B不是一种枪，因此对所持武器没有影响。

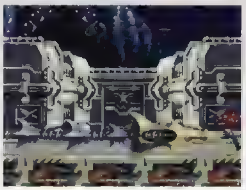
基本流程 ARCADE

STAGE 1 丛林

第一关地面炮台出现突然，比较阴险，建议多在水中移动。和FC《魂斗罗》一样，潜到水下是无敌的。关卡途中有一个追踪弹铁定会掉下悬崖，此时需要按下加跳加掉H标志，然后发射绳索抓住上方横杆，这个操作有一定危险性，但作为一种技巧在之后的关卡中也会利用到。第一关的中BOSS是一个悬挂在最上方的移动炮台，它可以将部分地面打破，建议尽早将其消灭。第一关BOSS的第一形态就是FC《魂斗罗》第一关的堡垒，只是要害位置会发出激光，要及时回避。第二形态是一个两层的堡垒，抓住上方的直升机可攻击上层，用二级C或F可以在堡垒升起前就将一个弱点打爆，这样打起来会轻松很多。

STAGE 2 实验室

第二关前半段出现的丧尸会爆炸成有攻击力的肉块，需要优先消灭。玩家可多在天花板上移动，这样可以防止一些爬虫的突然袭击。第二关后半段和FC《魂斗罗》第三关瀑布很相似，但空中落下的石头是不能打碎的，只能躲开。一定要加倍注意上下屏之间突然出现的敌人，他们才是真正的玩家杀手。第二关BOSS是一只巨大的螳螂怪，弱点在头部。它的手刀和吐能量球攻击都很容易回避，较有威胁的是尾巴突然从下屏一侧伸出，此时需要及时躲到屏幕的另一侧。推荐用二级C或F枪对付这个BOSS，可以在BOSS发动第二轮攻击前将其消灭。



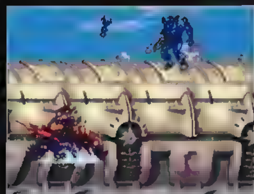
STAGE 3 基地

这一关是与FC《魂斗罗》第二关相同的纵向关卡，打爆闸门上的弱点才能去下一个区域。下屏变成了地图，地图中有鹰形标志的说明这一区域有武器可拿。BOSS战前的区域中，地下升起的炮台发出的能量球不能用趴下来回避，这一点需要特别留意。本关的BOSS同样是《魂斗罗》第二关的"擎天柱头部"，比较麻烦的是只能跳起来才能命中BOSS，武器用C的话效率会比较高。

STAGE 4 海港

第四关前半段有不少地方需要在横杆上移动，在横杆上的移动、攻击、回避都需要熟练掌握。打中BOSS潜水艇前可以拿一把榴弹枪，在装备C或F的情况下，在下屏右侧横杆偏左的位置吊着，用C或F向左斜下连射就能把潜水艇秒杀。中期出现的机械敌人打碎了还会复活，要把握好时间差通过有这类敌人的路段。火箭处的BOSS玩家要从上往下慢慢移动才更容易回避它的利爪攻击。在火箭上移动时，跳跃判定比较严格。另外，火箭上的着手点隔一段时间会关闭，要及时移动到其他点上。这一关的BOSS巨型机器人比较水，在它的拳头砸下后，将两个拳头打碎，之后攻击其头部即可，手里有不错的武器的话可以轻松将其解决。

STAGE 5 海洋



这关玩家是开着水上摩托进行作战的，关卡不长，向下方开枪可以避免一开始那些水下杂兵的攻击，而两条水蛇需要把它们所有的关节打碎才能将其消灭，注意水蛇升上水面的位置。第五关的BOSS是一条怪鱼，它的攻击方式比较固定，在眼中放完激光后BOSS才会有被攻击判定，弱点依然在眼部。玩家每轮攻击中要做的事是"回避激光后攻击眼部再清除杂兵"，如果有散弹枪的话，会感觉十分简单。

STAGE 6 工厂

又是一个纵向的关卡，这一关没有什么特别需要注意的地方，建议用榴弹攻击门上的弱点。这一关的BOSS是一具喷火的骷髅，在系列其他作品中也登场过。火的判定比较怪，有点视觉欺骗的感觉。看上去比较细的火可以用跳跃来回避，但比较粗的火不能跳。BOSS的弱点为在头部，只有跳起来才能攻击得到。BOSS第二形态时不需要攻击BOSS本体，只要攻击门把手，让大门关闭就可以把BOSS夹死。



难度区别

本作的主模式（ARCADE MODE）分为三个难度等级，每个难度之间有比较明显的区别，基本数据区别如表所示。注意，每个关卡有半关之分，[illegible]死后再接关可从关卡的一半位置开始，不然接关也要从头再来。其他方面，敌人的经打程度前两个难度并没有什么区别，但因为EASY难度武器直接到第二级，攻击力有保证，所以会显得简单不少。而HARD难度的敌人防御力、攻击频率和子弹速度明显高于另两个难度。还有一个有趣的区别是HARD难度第一关的背景音乐是最著名的FC《魂斗罗》第一关的音乐混音版，极其热血。



难度	生命数	接关	关卡数	武器等级
EASY	10	5次	7关	固定为2级
NORMAL	5	4次	9关	1～2级
HARD	3	3次	9关	1～2级



秘技1 ①所持武器等级全满 在游戏中按START键暂停，依次输入↑↑↓↓←→←→BA，再按START键即可。②自杀 在输入过武器全满指令后，再输入同样指令即为自杀，即每条命只能用一次武器全满秘技。③100命BUG 在最后一命时与BOSS或中BOSS同归于尽，有一定几率变为100命。BUG不一定会出现，也可能与游戏版本有关，但用自杀秘技肯定无效。

STAGE 7 城市

第七关出现的恶狗在角色超过其半个屏幕后它才会有被攻击的判定。破窗而出的敌人判定出现得比较晚，这一点也要小心。地上和横杆上的一些小爬虫不太明显，但它们是致命的，要将它们清除掉。这一关的中BOSS是一辆坦克，有上段的主炮和下段的扔雷两种攻击方式，都用跳跃回避就不必分辨两种攻击了。第七关BOSS是一只巨大的爬虫，玩家要站在它身上向下攻击，打碎BOSS身上的气囊，然后消灭一个骑摩托的士兵，跳上摩托后猛攻BOSS头部就行了，C和二级的F依然可以令本场BOSS战速战速决。

STAGE 8 异形巢穴

这是最后一个纵向关卡，难度比前两个高出不少。某些区域的眼睛(弱点)玩家停止攻击三秒以上它们才会睁开，连续攻击是不起作用的。有些场景中上方会落下小异形，它们除了追踪弹外用其他武器很难命中，但可以用左右跳跃来回避。本关BOSS是异形巢穴的核心，这个心脏可谓皮糙肉厚，用榴弹也要轰好一会儿才能打爆，小心那些突然升起的眼睛，被它们打中的话就会失去好武器，持久战对玩家会十分不利。

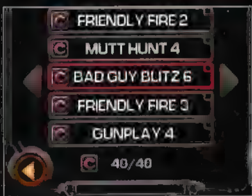
STAGE 9 成虫体内



最后一关一开始就是一场BOSS战，打的是最终BOSS的幻体。虽说是幼虫，但个头也不小，要利用上方横梁来回避BOSS的撞击。在打败它后，它会变为成虫状态，打破它的尾巴，然后用绳索进入其体内。这一关的场地似曾相识，很像FC《魂斗罗》和《超级魂斗罗》的最后一关，敌人种类和机关也很相似。上方压下的机关需要利用空隙来回避，最后两个很小的空隙则需要趴下才行。本作的最终BOSS也是"《魂斗罗》系列"的经典BOSS之一，就是的左右两个蛇头的怪物。两个蛇头有三种攻击轨迹，分别需要在画面中间或两边回避其攻击。注意BOSS嘴部如果出现一根小横杆，就要马上发射绳索到上屏，在下屏无法回避蛇头的攻击。每次打破蛇头就会出现横杆，飞身上去攻击BOSS脑部才能对其造成伤害。脑部冲下来的三种攻击都不具备太大威胁，而且还可以从脑部打出一些武器来，对战斗大有帮助。

任务指南 CHALLENGE

《魂斗罗4》有一个比较气人的设定，那就是当你花费"十八牛四虎"之力把NORMAL或HARD通关，开启的隐藏要素和通了EASY是一样的，那就是挑战模式(CHALLENGE MODE)，挑战模式中共有40个任务，其重要程度绝对超过了普通关卡，因为其他所有的隐藏要素均与任务完成数量有关。而任务要求五花八门，所有任务都需一命通过，且不能使用武器等级全满的秘技(见秘技部分)，甚至有些任务的流程超过了半关的场景，其难度可想而知。以下对各任务类型和任务相关的隐藏要素加以说明。



●坏小子闪电战 BAD GUY BLITZ

相关任务数量：6个

任务要求：前进至目的地

说明：这类任务没有任何特别限制，一路上也有武器可拿，但是敌人的配置与原先的关卡不同。后几个等级的敌方配置比较强力，前进时不宜操之过急。



●和平主义 PACIFISM

相关任务数量：4个

任务要求：不能开枪的情况下到达目的地

说明：看过一些《魂斗罗》极限影像的玩家应该知道这类任务是怎么回事，还好只是"不开枪不杀人"，比起"开枪不杀人"要简单多了。这需要玩家熟练使用跳跃技巧，并对敌人的行动和攻击方式十分了解。敌人配置上也会发生一些变化，不会出现不开枪就无法通关的地方。

●猎狗行动 MUTT HUNT

相关任务数量：5个

任务要求：消灭所有的狗并到达目的地

说明：5个任务中要消灭的恶狗数量均为8只，分布在任务场景中。恶狗的特点是玩家超过其半个屏幕的位置它才会行动，并出现受攻击的判定。要特别注意的是有些狗会跑出屏幕，如果遗漏了其中任意一只，就算到达了目的地，任务也算是失败的。

●药弹不足 LOW AMMO

相关任务数量：3个

任务要求：在有弹药有限制的情况下到达目的地

说明：所谓弹药的使用量是按子弹颗数计算的，比如一级散弹按一次Y键算三发，所以使用单发威力最高的榴弹枪就是前两个任务的关键，因为这两个任务都要打一个中BOSS，用其他武器威力不足。LOW AMMO 3没有大型敌人需要消灭，但会遇到一些小的异形巢穴，用激光枪比较可行。

●精确度 ACCURACY

相关任务数量：3个

任务要求：在命中率限制下到达目的地

说明：命中率的计算方法是命中敌人的弹数除以发射的总弹数，所以如果射失一发子弹，可用多杀敌人的方法提升命中率。而ACCURACY 2的要求是命中率达到100%！所以一定要做到枪枪命中，弹无虚发，避免一些不必要的战斗，尽量少开枪就变成了这个任务的重要心得。

●友谊之火 FRIENDLY FIRE

相关任务数量：4个

任务要求：在不伤害市民的情况下到达目的地

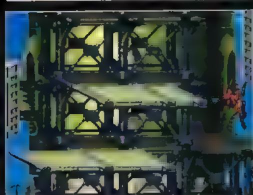
说明：一旦误杀市民，任务就会立即失败，这个类型的任务相对来说比较麻烦。还好市民出现的位置是固定的，所以背版和慢慢推进是完成任务的不二法门。注意，市民跑出屏幕后，有时还会跑回来，对他们的行动规律一定要掌握好，以免功亏一篑。

●飞速狂奔 SPEED RUN

相关任务数量：6个

任务要求：①坚持到时限结束 ②在时限内到达目的地

说明：坚持到时限结束的两个任务难度不大，注意移动微调即可。四个"最速"形式的任务中后两个有一定难度，需要合理利用跳跃的高度，避免多走一些不必要的路才能满足时限的要求。SPEED RUN 6曾把我卡住了一个多小时，其实右边第一个楼梯是捷径，可以从下方平台一下子跳上去，节省两三秒的时间，而最后则需要使用一次绳索，不然时间是肯定不用够的。

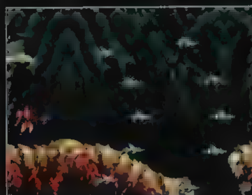


●重赛 REMATCH

相关任务数量：5个

任务要求：一命将BOSS消灭

说明：任务就是BOSS战，5个任务分别要打的是第一、二、四、七、九关的BOSS。还好默认武器中有一把一级的散弹枪，不至于用小米加步枪和BOSS硬磨。因为《魂斗罗4》的BOSS战难度低于杂兵战，在摸清规律后还是可以顺利通过的。



●枪械专家 GUNPLAY

相关任务数量：4个

任务要求：使用特殊武器前进至目的地

说明：特殊武器任务中有两个是使用一种五发齐射的追踪弹，另两个任务使用的是FC《魂斗罗》中的镭射枪(L)。用追踪弹的两个任务十分简单，因为没有其他限制，这个类型的任务在整个挑战模式中还是属于比较容易的。

隐藏要素一览

完成任务数	开启隐藏要素
4个	追加FC版《魂斗罗》
8个	追加FC版《超级魂斗罗》
12个	可使用角色Probotector
16个	可观看制作人访谈
20个	可使用女性角色Lucia
24个	可观赏《魂斗罗3》的漫画
28个	可使用女性角色Sheena Etranzi
32个	可观赏《魂斗罗4》的漫画
36个	可使用新角色Jimbo和Sully
40个	开启《魂斗罗》博物馆和音乐欣赏模式

特殊角色在标题菜单的CHARACTER SELECT选项中选择，角色只是样子不同，性能并无差别。其他隐藏要素开启后都出现在BONUS CONTENT选项中。

秘技2 ①FC《魂斗罗》30命 在标题画面依次输入↑↑↓↓←→←→YB(双人追加输入XA)，再按START键开始游戏。②FC《超级魂斗罗》10命 在标题画面依次输入→←↓↑BY(双人追加输入AX)，再按START键。③一人双打 在两款FC《魂斗罗》中，双打时1P和2P共用方向，Y和X分别控制两人的射击，B和A分别控制跳跃 有兴趣的朋友可试试一控二打法。

游戏进行时

IT'S GAMING

挖掘二线精彩 品味热门流行

[illegible]

本期主持人：玛娜

[illegible]

欢迎来信或发送Email到guide@ucg.com.cn与更多的读者分享。

海豹突击队3 战术打击 合作精神才是战争的真谛

游戏原名	U.S.Navy Seals Tactical Strike		
机种	PSP	游戏类型	ACT

本作是该系列在PSP上的第三部作品，刚开始玩这游戏的时候，那颠覆以往传统的操作让我着实吃惊，枪战类游戏怎么可以这样玩！不过随着游戏的深入，我发现了这款游戏的独特魅力，那就是团队合作。一个人能力再强，他也不能顾及四周随时出现的敌人，但是一个好的团队却能在任何情况下化解危机，冲出重围。三个臭皮匠他还能顶一个诸葛亮呢，何况咱还是四个。我只能说，枪战类游戏这么玩，美！

阳光成员R

操作篇

细节掌控

有些键长按后会出现菜单，操作的精髓就在这些菜单里的命令。只有利用好了这些命令，才能在敌人面前如鱼得水，才能在败局当中扭转乾坤。由于命令是英文注释，对于英文苦手的玩家来说解读起来比较吃力，在这里笔者简单翻译并解释一下这些命令的意思。

微调菜单

CANCEL COMMAND:取消行动，可直接单击△实现此操作。

REGROUP FIRETEAM:团队集合，当两个小队分头行动后可以用此命令快速集合。



SWITCH POSITION XXX(XXX为队友的名字)：和队友交换位置，实际用途不大。

行动菜单

(点击○出现光标后长按○时出现此菜单)

STEALTH TO POSITION:隐秘行动，游戏开始时的默认行动方式，行动缓慢，不易被敌人发现，暗杀的时候必须用这种行动方式靠近。

MOVE TO POSITION:快速行动，全体成员跑步前进，大大提高部队的移动速度。

DEPLOY FIRETEAM:手动配置，可以让每个队员朝着你指挥的方向行动，主要用于分散队伍形成扇型包围网有效打击敌人。

攻击菜单

ATTACK TARGET(光标锁定敌人后长按×时出现)：攻击锁定目标，锁定后直接单击×就可以实现此操作。

FIELD OF FIRE:集中攻击，范围内集中攻击敌人，基本一轮攻击就能让一个敌人倒地，非常好用的一个命令，建议常用。

SUPPRESSION FIRE:抑制攻击，以强大的火力抑制敌人的攻击，不过命中率偏低，不推荐使用。

FIRE AT WILL:自动攻击，只要发现敌人就自动进行攻击，在前几关敌人少的时候是个很好的选择，但是后面几关的敌人是越打越多，所以能暗杀还是暗杀的好。

HOLD FIRE:停止开火。

副武器

副武器的种类很多，烟雾弹，闪光弹，手雷，医药箱，空中支援，狙击枪，火箭筒等等。在战斗之前的准备画面中，玩家可根据情况自行分配副武器，副武器的持有数是可以升级的，最高可以持有6个，值得注意的是狙击类枪支和火箭筒属于主武器，不过要使用它们还是得在副武器的命令菜单里执行。

实战篇

战前准备

战前准备可以说是相当重要的环节，每关过后都会根据过关后的评价和任务的完成度得到一定的技能点，在战前准备时选择TRAINING就可以用技能点来提升小队成员的能力。每个人都有人物技能和武器技能各五项，玩家可以根据自己的需要着重培养某个人某方面的能力。选择ARMORY就可以给人物选择武器，武器分为中长距离射杀敌人的重武器，近距离攻击敌人射速较快的轻武器和手枪、手雷、医药箱各种各样类型的副武器，根据角色的能力配置相应的武器才能使他的能力发挥到最大限度，而且武器的种类非常多，军事迷们看到这些武器不知道会不会感动呢。

实战演练

游戏一共四种难度九个关卡，每关都有许多任务让玩家完成，金星代表必做任务，银星代表选做任务，完成任务的地点基本在地图上都有标明，基本不会存在卡关的问题。而且发现敌人后地图上还会显示出敌人的位置，可以说地图在整个游戏中有着不可替代的作用。任务类型大致包括找文件，搞破坏，拆炸弹，救人质等。任务都不难，需要注意的就是一般救了人质之后都会有一堆敌人等着你，要随时让人质停止跟随，将敌人全部消灭后再让他跟着你走。4个成员分为两组，要是几个任务地点比较分散的话，建议两组队员分开行动，完成任务后让他们自动汇合就行了，相当节省时间。当敌人受到攻击时会招来同伴，这一点在后面几关里相当明显，经常是敌人越杀越多，所以能暗杀还是尽量暗杀，值得注意的是远距离用狙击枪狙杀敌人也属于暗杀，敌人会跑过去看同伴的尸体，但是不会召唤同伴。

游戏篇

多语种配音

游戏开始时可以选择国家，可选择的国家多达10个，而且选择国家后游戏中所有的对话都是该国的官方语言。如果你听腻了英文不妨试试选择韩国来进行游戏，一定会给你不一样的感觉。可惜的是没有中国，不然的话整个游戏就能听到中文配音指挥团队了。

丰富的游戏要素

每一关完成之后都可以在INSTANT ACTION里体验这一关的2个简短的任务，任务的目标都很明确，不过拥有大量的敌人，还是比较难对付的。可以等以后把队员的能力提升之后再来体验。

联机模式

本作最高支持4人联机，而联机的游戏类型也是多种多样，有保护人质，团队对战，破坏车辆，4人大乱斗等等，闲来无事找几个朋友一起联机大乱斗一把，其乐无穷也。



使命召唤4 现代战争 更需要手眼配合的FPS

游戏原名	Call of Duty 4: Modern Warfare		
机种	NDS	游戏类型	FPS

以极度逼真的战场效果获得玩家好评的《使命召唤》系列第四部作品终于在11月粉末登场。作为在NDS上为数不多的FPS游戏，游戏的画面的确是非常不错。不要以为敌人都长的差不多，等你有机会和敌人进行近身的肉搏战时，你会发现，敌人的脸部、攻击动作都刻画的非常仔细。游戏在场景上做的十分出色，沙漠里，军营里，以及海上舰船等战等场景都下足了工夫。感觉真的就是去了那里一样……不知道去哪里的时候就去看下屏的地图。除了任务地点会很清晰的标注在上面，还会给你指明前进方向，所以本作基本不会迷路。

阳光成员

好想sleep

电脑的操作手感

与系列的之前作品相比，本作在系统上变化并不大，之前系列的老玩家应该很快就可上手。用笔的话，还是能比较轻松的瞄准敌人，但是，行动的时候可以能会偏离自己预定的轨道，还经常莫名其妙的被自己的掩体挡住子弹……所以，还是推荐用NDS的腕带来操作，感觉才最棒。真的就有了种用鼠标的感觉(当然离实际的鼠标还有段距离，但是如果是经常用笔记本电脑的话，那就应该没什么问题了)。双击屏幕为拉近瞄准的方式，如果用腕带的话是很容易控制的。



游戏的实用技巧

游戏本身的武器不是太多，其中虽然还有火箭筒，但是只有一关可以使用……游戏本身一般都给玩家配备了两种武器，其中一把必定是是手枪。个人感觉这个基本没有太大的作用。这里的武器都是拿敌人掉落的。所以在换武器时优先把手枪换掉才是比较明智的做法。在拣到相同武器时是增加这种武器的子弹，所以在拣武器时要注意手上是不是有相同的武器。

这个游戏的敌人AI不高，但是却非常耐打，经常把一个弹夹用光了还没能够解决一个。所以一般推荐打开精确瞄准方式，专门打头部，基本上都是爆头。所以如果手上有狙击枪的话简直是再好不过了！当然，这些都是建立在有掩体的情况下。

通常在前进的过程中，敌人都是突然出现的，所以需要快速移动(连点2次方向键，就是对应方向的快速移动)到有掩体的地方。其实仔细观察地图的话，不难发现慢慢向前推进的话，敌人会出现在我们前进的路上，只要找到合适的位置，基本上一个手雷扔过去就能全灭敌人。不过，如果自己靠的太近，敌人是会发觉你扔过来的手雷，反而还会扔回来，所以要把握好距离。



任务的带入感

当然，游戏还少不了空中援护的任务。其中有一关夜间掩护我方潜入敌人工厂进行破坏，我当时没反应过来有红色标记的是不能炸的，搞的我失败了N次才明白……而且那关敌人是如潮水一般蜂拥而至，要保护好我方的人员简直弄的我有些手忙脚乱。我高度集中精神的投入了这关，等完成任务时，我才发现自己手心已经是完全湿了……

虽然游戏同时还支持一卡和多卡的连线对站，但是不支持Wi-Fi……尽管有许多不足的地方，但还是要推荐给喜欢这个系列和喜欢FPS游戏的DS玩家。

驯龙师 音魂 想唱就唱！用你的声音来孵龙吧！

游戏原名	ドラゴンテイマー サウンドスピリット		
机种	NDS	游戏类型	RPG

本作在发售前就被众多玩家看好，游戏是首个与电脑联动的NDS游戏，新颖的游戏方式确实是让NDS游戏有了一个新的突破。游戏中的重点就是战斗和孵蛋，用声音来孕育出新龙，然后去战斗，然后找到更好的蛋孵出更强的龙……感觉和口袋妖怪极为类似。

阳光成员

好想sleep

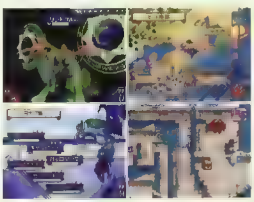
多姿多彩的龙蛋

游戏初期的龙蛋都是从BOSS那里获取的，到了后面基本上都是从战斗场景的宝箱内获得。龙蛋的种类很多，一共6种(全部95种龙)：普通龙蛋、メゾピ龙蛋、アクト龙蛋、フォルテ龙蛋、黄金龙蛋及古龙蛋(无属性的龙)。

除了黄金龙蛋外，其余的都可以商店可以购买，黄金龙蛋的获取条件就比较苛刻了，需要拿30个ドラゴンメダル进行交换。ドラゴンメダル也是在迷宫中的宝箱中获得的，但是数量一般不是很多，而最直接的方法是把自己养的龙(不需要的)放掉，便可以获得1个ドラゴンメダル。

孵蛋的方法

在饲养所内和管理员说话，就可以开始孵蛋了，选好蛋之后选择开始，トント会抱着蛋，然后倒计时。这一部是每一种蛋都一样的，普通蛋需要自己录音，开始后对着麦克风唱几秒的歌，看看你能孵出什么龙。唱完之后可以选择保存下来，下次可以再使用，当然不使用也可以，再唱一首新的歌又是一条新的龙。古龙的出生方法是固定的，因为它们需要靠乐谱面指导来发音。



下面就请登入这个网址：http://www.bandaigames.channel.or.jp/list/ds_dragontamer/

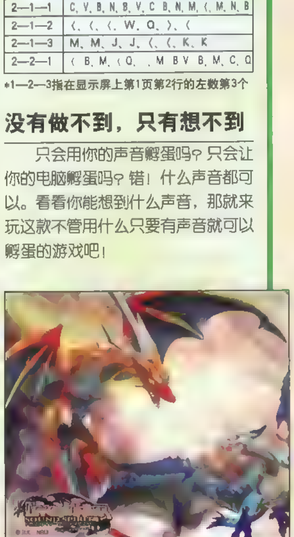
这是驯龙师官网的专门用来孵化古龙蛋用的，这里是一组琴键，画面中每一个琴对应键盘上的一个符号。比如第一个古龙蛋谱显示的是：ドドソソララソ，对应键盘上的就是：C、C、M、M、<、<、M这几个键。当然，如果懂乐谱而且家里有钢琴的玩家就不用去那里辛苦了，直接用钢琴对着NDS弹就好了(呵呵，不是对牛弹琴)，下面给出通关前所能获得的全部乐谱对应的键盘按键。

乐谱位置	对应键盘
1—1—1	C、C、M、M、<、<、M
1—1—2	M、M、M、G、N、N、N、V
1—1—3	<、N、M、C、C、M<、N
1—2—1	M、<、>、<、M、M、<、>、<、M、<
1—2—2	<、M、R、B、R、M、B、V
1—2—3	M、<、Q、E、R、Q、<
2—1—1	C、V、B、N、B、V、C B、N、M、<、M、N、B
2—1—2	<、<、<、W、Q、>、<
2—1—3	M、M、J、J、<、<、K、K
2—2—1	< B、M、<Q、、M B V B、M、C、Q

*1—2—3指在显示屏上第1页第2行的左数第3个

没有做不到，只有想不到

只会用你的声音孵蛋吗？只会让你的电脑孵蛋吗？错！什么声音都可以。看看你能想到什么声音，那就来玩这款不管用什么只要有声音就可以孵蛋的游戏吧！



超级马里奥银河 满足你强烈的收集欲望！

游戏原名	SUPER MARIO GALAXY		
机种	Wii	游戏类型	ACT

说真的，一开始玩这个游戏的时候并没有想到它的收集要素有那么夸张。虽然知道有许多颗星星需要收集，但是当我知道了最后的确切数量后，还是小小地震撼了一下。另外路易作为隐藏人物出现可以说是在意料之中，可是那获得条件是在有些让人汗颜……于是，为了完美收集的玩家们必须坚定不移地踏上漫漫收集路了。

翔仔

万年替补加板凳

没错，这个替补就是马里奥最好的兄弟，完美搭档，高个子却有些胆小的路易，这次他作为游戏的隐藏角色登场。虽说是该系列永远的配角，但要使用路易的要求可不低，玩家必须使用马里奥收集到全部120颗星星，完成全部紫色硬币任务，最后再两次打倒终极版库巴后，才能控制路易进行之后的游戏。

与系列之前的作品一样，路易在《超级马里奥 银河》中依然拥有比哥哥马里奥更为出色的跳跃技巧和奔跑能力，但想要停下来可就没那么容易了，所以可不要一跑起来就忘乎所以哦。此外，路易与马里奥拥有相同的基本动作，但由于在跳跃、奔跑和急停等能力上的程度不同，因此操作起来的难度比马里奥更高。



星星啊星星

虽说收集到60颗星星就可以和最终BOSS酷巴见面了，但是很明显，游戏中不会只有那么点内容的。游戏中除了7个大星系以外，还有大大小小地各种"偏远星系"，比如许愿星的星系，还有绿色星星的星系等等。不知不觉中你就会发现手中的星星会越来越多，当你拿到120颗的时候，不要以为游戏就这样被你完美暴机了，接下来还有路易出现，可以再将这120颗星星收集一遍哦！

当你已经拿到240颗星星之后也不用太高兴，因为这并没有拿到所有，马里奥和路易每个人还分别有一颗隐藏星星，所以说，实际上可收集的星星总数达到了让人惊叹的242颗。慢慢来吧，不用那么着急，正好很多学生玩家再过个把月就要放假了，正好用这个庞大的工程来充实自己的假期吧，这是个不错的选择呢。



灵魂能力 传奇 适应操作等于胜利

虽然很早就想到游戏的素质有些问题，但是没想到问题出在操作上。本来Wii游戏的操作是游戏的特色所在，但本作的操作着实有些让人恼火。如果你能适应，那么本作不容错过。当然就算你既不是FANS也不适应操作，买一张回来砍着玩玩也不错。

游戏原名	SOUL CALIBUR LEGEND		
机种	Wii	游戏类型	ACT

操作指南

本作令人惊异地实现了《灵魂能力Ⅱ》中的大部分招式，动作之丰富远超玩家的想象。大概再也没有哪个游戏比本作更需要操作指南了。首先让我们来看看基本操作。

摇杆	控制移动/移动光标
C	发动聚魂
Z	防御
A	按住为锁定
B	跳跃
+	打开菜单

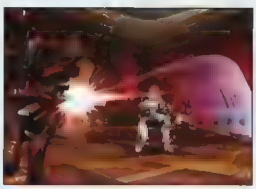
接下来要传授游戏的出招方法，本作的出招是通过挥动右手的遥控器手柄来完成的。基本动作有5种：从右往左挥、从左往右挥、从上往下挥、从下往上挥、向前刺。这5种动作互相组合，可以使出3～4连击的基本连续技。空中不能使用连续技，不过同样有丰富的变化。



▲索菲蒂亚是游戏中最好用的角色，乱晃两个手柄便能使出华丽的招式。

挥动左手的双节棍手柄为冲刺，冲刺分为前后左右4个方向，冲刺中再配合那5种动作，能够使出各种各样的冲刺攻击。此外，C键为发动聚魂，玩过系列作品的人一定不会陌生。聚魂后配合那5种动作也有变化，而按住C键不放的话出招也会完全不同。聚魂需要消耗体力槽下方的能量点，因此威力远胜普通攻击。

从以上的介绍中玩家应该能感受到本作的招式丰富程度了，而这些还只是最基本的招式，各个角色还有自己的特色招式，以西格飞为例，在连续3次从上往下挥的基本连续技中，如果最后一击延迟输入就会有不同的变化。而顺序将遥控器手柄、双节棍手柄、遥控器手柄向前刺的话，也有新的动作。本作的动作可谓异常丰富，可惜游戏中没有收录出招表，再加上体感判定很有问题，很难用出新招。



▲游戏中不全是2代的东西，3代的众多自创角色招式也都存在。

实用设定

按+键在游戏中可以打开菜单，菜单中有很多实用设定，这里分别说一下。

LOCK-ON TYPE:切换锁定模式。设为AUTO的话会自动进入锁定状态，如果是乱战的话会比较麻烦，BOSS时使用比较便利。设为HOLD的话必须按住A键不放才会锁定，在正常情况下会轻松得多，不过一定要养成用锁定的习惯。

SWING TYPE:这个设定便是为那些总不能随心所欲出招的玩家准备的，NORMAL为普通，HORIZONTAL为容易出水平系招式，VERTICAL为容易出垂直系招式，THRUST为容易出刺系招式。依我的经验来看，水平系招式是最容易出错的。大家根据自己的情况选择吧！

SWING SENSITIVITY:分为HIGH、NORMAL、LOW3种，选择HIGH的话可以省不少力气，代价是出错招的几率也会增加。选择LOW则正好相反，同样需要玩家自行选择。

战斗简析

本作的战斗难度不算低，到后期尤其夸张。本作的关卡并不长，但一旦GAME OVER就得从头开始，技术不好的玩家就有得练了。这里对两个常见的BOSS进行一下简单的介绍。

法夫那：这条巨龙要打N次，而且还有不少兄弟姐妹。对付它不能站在正面，这样会被它的撞击击中。它的喷火、挥爪都可以跳起躲开，但近身的爆炎防不胜防。建议是保持距离待其吐火或放其他大招时乘机接近一顿狂砍。

魔墙：这个BOSS也要打N次。它的攻击方式非常多，而且大部分为防御不能，后期几场战斗中还有无限杂兵辅助，非常麻烦。对它要用游击战术，它出招前会有征兆，在它使出招式之前如果能攻击到它，它就会取消招式采用喷火。火焰距离有限，而且可以防御，因此可以用游击战术，即敲一下就闪人，待其喷火结束后再来敲一下，反复即可取胜。

西格飞是本作的关键人物，在游戏后期有多场战斗都是必须要他上场的，因此西格飞的招式一定要熟悉。这里推荐玩家多用按住C键不放后的遥控器手柄突刺攻击。



文 capcom 编 妙迦 美编 anubis

真·三國無双5

终于可以确认了：本作没有最强武器的设定。老实说这还真是一个遗憾，套用D·S的话来说，《无双》没有最强武器的设定，那就有如一个游戏没有最终BOSS。不过现在这已经成为现实，看来我们得期待《真·三国无双5 猛将传》了。当然，在这个游戏公布之前，我们先要把手上的这一作玩精。这期就为大家继续献上研究！

真·三国无双5	Koei	ACT
多机种 真·三国无双5		日版
2007年11月11日	1～2人	7200日元
多机种对应PS3、X360		对应玩家年龄 12岁以上

快速练级

等级提高除了能够带来技能点外，还能带来武将攻击防御数值上飞跃性的提高。因此快速提高等级成为武将养成中重要的一个环节。“如何又快又多的获得功勋(EXP)”成为每个初上手玩家急需解决的问题。



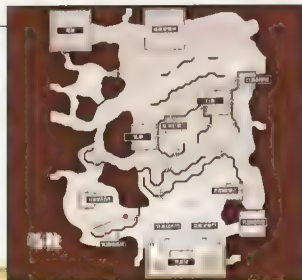
首先需要打出以下关卡：

1.官渡之战(曹操军)：夏侯惇传第3章，典韦传第2章，张辽传第1章，曹操传第2章，关羽传第3章

2.合肥新城之战(魏军)：典韦传第6章，张辽传第6章

Lv1～Lv15 没练过的白板武将推荐从EASY难度下的官渡之战开始打。官渡之战没有斗气武将，而且不需要敲开厚重的城门，直接沿着奇袭乌巢的路线冲进去杀就可以了，回复罐子也不少，就在本阵附近。惟一需要注意的就是总大将袁绍的齐射特殊计。

Lv15～Lv25 约20级时就可以去刷EASY难度下的合肥新城之战了。直接用无双秒孙权为主。这关虽然敌人总大将是孙权并且有斗气，身边光是副将就有四五名，有名武将包括之后赶到的周泰更是有六七名。但杂兵众多，掌旗兵更多。随之带来的则是满地的辅助道具。在这些道具的帮助下，配合无双则可以顺利过关，有惊无险的一关，并且带来非常强烈的官能刺激感。速度快的话，还能够顺利完成3个任务目的。加上6星难度关卡，即使在EASY难度下也可以刷出十分满意的武器。是武将修炼最好的关卡



Lv25～Lv50 约30级且角色有了比较好的武器之后，就可以去任何关卡去扫荡了。高效率的屠杀杂兵加上任务的完成，任何关卡在努力之下都可以获得非常理想的回报。笔者这里建议以下几个关卡：

合肥新城之战(魏军)、五丈原之战(蜀军)、虎牢关之战(吕布军)。

关于武器

武器技能

可能很多人还在犹豫究竟如何选择武器上附带的技能，这里稍微讲解一下。

刚柔法 拼刃有利，即使在修罗难度下，拼刃连打成功出杀阵概率也相当高，因此技能意义不大。【推荐度：C】

真空波 只要挥动武器全飞出气刃，还算不错，特别是用剑角色普通攻击频率高的话，气刃也会加快。气刃攻击方向和武器挥动后的指向有关。【推荐度：B】

真乱舞 把无双乱舞变成真乱舞，相当于以前的真乱舞书。非常实用，无双带火并且无双攻击力大幅度增加。【推荐度：A】

弹矢眼 攻击中可以把矢弹回去，还算好用，敌人箭雨很频繁，有了这个以后减轻不少。【推荐度：B】

背水阵 非常可怕的双刃剑，上级者向。大幅度增加攻击，同时大幅度低防御。防御究竟低到什么概念呢？修罗难度下，斗气武将3刀就可以把1000防御力的吕布给秒掉。【推荐度：A】

连舞心 连击的判定时间大幅度延长，意义并不是很大，尽管和通关结算中的部分经验有关，但所占比重并不大。【推荐度：C】

一闪 相当于以前的斩属性，在固定招式中会以100%几率发动，比如轻攻击的第3下，无双动作中也会发动一闪属性，因此一闪成了最实用的，哪怕只有这个技能也比没有这个技能的武器要好用不少。【推荐度：S】

一气呵成 无双消耗加快，无双威力UP，技能好是很好，效果也很明显，就是无双消耗相当快，配合真无双和蓄气使用，效果极佳。【推荐度：A】

精灵印 武器属性效果加强，很不错推荐给有神速的角色【推荐度：B】

武器属性

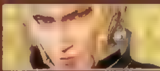
炎：持续燃烧，攻击输出得到提升，但炎则是3种属性中最显眼的

冰：瞬间冰冻敌人几秒，受到轻/重攻击都不会破冰，但受到无双攻击直接破冰。

雷：这次是直接气绝，相当好用，特别是运用到大范围技上，满屏幕的气绝敌人实在是要多爽有多爽。



©2007 KOEI Co.,Ltd.All rights reserved.



关于马匹

刷马心得

这次马相当于4代的护卫兵，除了能够提供速度上的优势外，还附带各种技能，具体如右表所示。



普通的马在升级后会获得前面5种中任意2种，并且附上炎、冰、雷3种属性中任意一种属性，而后面6种技能则必须是特定马匹修炼才会获得的技能。如何来判断是不是特殊马呢？答案是通过评语来推断，评语分为前后两个部分，每个部分各有4种评语，其含义分别如下所示。その达观した瞳は森罗万象を收め、その体躯は神しい气を放っている便是最强的军马，只有这种马才有可能练出最后6种技能，也就是通常所说的森神马。

[illegible]	[illegible]
[illegible]	骑马时[illegible]
无双增加	骑马时无双徐徐增加
[illegible]入手	过关后额外得到一件[illegible]
[illegible]	过关后额外得到一匹[illegible]
[illegible]	骑马中可以弹飞弓矢
[illegible]	从高处落地后会发出[illegible]效果（黑色马限定）
[illegible]	[illegible]人的威力上升（[illegible]）
[illegible]	[illegible]任何敌人[illegible]色马限定）
[illegible]	[illegible]一段（[illegible]限定）
[illegible]	[illegible]（[illegible]马限定）
[illegible]	[illegible]

日文评语	含义
その瞳は遥か远く一点を见つめ	一项能力成长很快
その瞳は左右をくまなく见据え	两项能力成长很快
その澄んだ瞳は广く世を见渡し	三项能力成长很快
その达观した瞳は森罗万象を收め	所有能力成长很快
その体躯は幼驹の倾から秀でている	初期能力高，成长率低
その体躯は均整がとれている	初期能力中等，成长率中等
その体躯は底知れぬ力を秘めている	初期能力低，成长率高
その体躯は神しい气を放っている	初期能力高，成长率高

这次的名马只有通过反复刷马才可以获得。而红色赤兔属于最难刷的马种，绝影次之，的卢最容易，且马的获得纯粹依靠运气，和难度关卡并没有任何联系。因为有《真·三国无双4》护卫兵的前车之鉴，目前网络上也流传着时间大法的传闻，即开机时间决定了拿到马匹的素质。目前没有事实数据可以证明这点，但至少目前有很多玩家（包括笔者自己）测试后都感觉效果比较明显。具体方法为，把PS3的系统时间改成 AM 6：15～AM 7：00之间，然后反复刷马。

另外过关后获得的军马，与玩家在本关内拿到的武器数量有关（含战功目标奖励的武器），只要设法改变入手的武器数量，用战场中断存档可在一关尝试多次组合。利用这一点，推荐挑战战功目标容易达成的关卡，让有开运能力的人去刷马。还可以用双打，1P和2P各骑一匹有劝诱能力的马，嫌控制2P烦的话，可以让2P先去跳河。

这里推荐的是官渡之战。一出来往西边走跳下山崖便有一个马鞍，之后玩家可以先存档，确认本关哪些武将身上有武器和马鞍，本关的战功是玩家击败颜良或文丑、白马或延津不陷落、官渡城门不被突破，在低难度下全部满足并不难，活用战场中断存档的话一关就可以尝试多种组合，再配合时间大法拿到森神马指日可待。

练马心得

一匹拥有4项技能的军马无疑是大家的首选，要想获得这样的神马，必须满足以下两个条件：必须是森神马，全能力超过485。但要注意的是，这两个条件只是获得神马的必要条件，也就是说就算你满足这两个条件，也未必能拿到神马，这就需要玩家去调配。

首先，马的能力成长和学会的技能是可以用反复读档来改变的，但战场上的中断记录无效，要想改变的话必须重新打，其中4项技能会为升至3级、4级、5级时出现，因此一定要做好存档以调整技能。游戏中马匹每关最多可以获得1600点的经验值（600点关卡奖励和1000点马上杀敌奖励），而升到满级需要5000点经验值，因此玩家不可升得过快，以免错过技能取得的时机。

尽管可以用反复读档来改变能力，但能力成长终究是有一定范围的，因此如果前期成长不够的话，到后期有可能出现再怎么读档也没用的情况。因此建议大家在练森神马时，先从Lv1留一个记录，如果练到最后发现有能力不足的情况，记下来回到Lv1的时候，重点控制该项能力的高速成长，便可避免悲剧发生。不过对于没有记忆卡的X360玩家来说，这个方法就不能用了。





马术发挥

对于武将的技能马术，官方说明是将马的能力完全引发出来。但实际上只在战斗中有效，且对于马的育成并无任何加成，马术对于马的加成究竟有多少呢？经过反复测试，大约是一级左右，也就是说Lv5的马在有马术技能的武将手里，可以发挥出Lv6的实力（虽然马最高只有Lv5）。各项能力增加约为20%左右，且属性发动概率明显增加。还有部分技能发动条件变更，比如飞翔脚，虽然条件是从高处落下，但有马术的话平地起跳也可以发动技能，实用性大增。



特殊技

火计　S级/A级

计略系，无双武将中只有4 人是火计。本身攻击力就很强。搭配上技能业火以后攻击力有显著提高，而拥有业火·极的诸葛亮更是恐怖的杂兵杀手，完全凭借特殊计横行天下。火计运用上没有太大需要注意的。把敌人聚集的越密越好，范围并不是很广。而且攻击频率也并不是很快，范围太广的话，杀伤力就有限了，比如陆逊。但火计的最恐怖的并不是其本身固有的伤害，而是火计在据点和城池中释放的时候，据点/城池会一直保持着燃烧状态，在里面的所有敌人会随时间流逝损失一定量的HP。杂兵是80%～85%左右，普通武将是50%左右，总大将/斗气武将是30%。完全无视敌人防御的伤害是火计魅力所在。**代表人物：诸葛亮。**



神速　A级

神速在任何难度下都是出类拔萃的特殊技。神速最大的优势是什么呢？短时间内将武器属性全部发挥出来，无论是奔跑还是普通的攻击，每次攻击都可以将武器属性发挥到极限。神速主要分成2大类：分身和猛进。分身则是以自己多重分身来提高攻击，每个分身都有不输于本体的攻击力，并且每下攻击都是实打实的，并且可以包含在无双中使用。猛进则依靠神速高速移动中给杂兵带来巨大的伤害，但实际上猛进和神速本身特性有着一点冲突，猛进发动其实是要求角色不挥动武器，利用身体碰撞来达到伤害效果，但神速角色实际并没有类似吕布和董太师这样魁梧的身材，所以攻击面还有攻击判定上反倒不如挥动武器的范围，并且如果武器效果比较强的话，那还不如直接挥动挥动武器来的实在。所以猛进系的角色相对比较吃亏些。**代表人物：貂蝉。**

强袭　A级

强袭技能虽然人很多，但其实强袭并不是那么好用。强袭技能类似于背水阵的存在，虽然发动同时带有S抗，但部分角色S抗实在太过于强大，直接导致受到大量攻击以后直接产生强烈的硬直效果，结果活活被敌人蹂躏死。但在非密集包围状态下，觉醒就是猛虎一样。大多数开着强袭的武将，所到之处几乎是寸草不生，从敌将到杂兵，瞬间秒杀。无视时间地点的打法则是热血的最好证明。其中最强大的莫过于吕布，虽然只有觉醒·极和延长·极，但超长的觉醒状态直接让吕布攻击输出一直稳定在最高水平上，秒将像切菜一样。**代表人物：吕布。**

齐射　S级

相当BT的特殊技，笔者认为这次的齐射技能大体上等于了数倍版的浮游炮。大量箭雨落下无双槽加得飞快，附带各种状态攻击，可以说想怎么打就怎么打。速射、广射、延长，有一个就可以将齐射效率上一个台阶。像袁绍的延长·极+雷箭。基本上只要发动以后就可以一直保持箭雨状态。又比如小香香这种，速射的冰箭瞬间将地上开满冰莲花。如何运用已经不是问题，什么时候施放无需我多言。**代表人物：袁绍/孙尚香。**

落石　B级

相比以上几个技能这个只能落到最后。落石攻击力虽然尚可，但命中率差强人意。且频率也无法提高。用法上也是和火计一样的思路，地方越狭窄越好，可以将石头堆积得密集些，提高输出。另外在山坡上使用落石则可以让石头滚下山坡砸到下面的敌兵。一般推荐在有高低差的地方使用，效果甚佳。**代表人物：司马懿。**



使命召唤4：现代战争	Activision Infinity Ward	FPS
多机种 Call of duty4 Modern Warfare		美版
发售 2007年11月5日	多人	59.99美元

对于X360玩家来说，找齐30台笔记本电脑关系到40点成就，这里就为大家列出它们的所在关卡与位置，大家可以根据自己的情况查漏补缺。如果觉得光看文字还是不清楚位置在哪里的话，还可以参照本期迷你DVD中的对应影像攻略。



CALL OF DUTY 4
MODERN WARFARE

30台电脑带你找，40点成就帮你拿

[illegible]	
1	任务一开始突入船舱后，会看到一名喝醉的敌人，他身旁的房间还有两个敌人正在睡觉，电脑就在门旁的桌子上。另外，这里也是获得成就"Three of a Kind"的理想地点。
2	通过甲板进入另一侧的船舱，在第一个货舱楼梯的旁边——进入时队友会使用闪光弹。 Black Out（2个）
3	任务的一开始，在前方左侧能够看到两个敌人，而他们旁边的屋子里还有两个，而电脑就在小屋一进门的右边桌子上。
4	从电站降下并结束这里的战斗后，玩家会来到一座单独的建筑物。人质就在二楼，而电脑就在人质所在房间对面的浴室里。
Charlie D[illegible]	
5	任务开始后进入第一幢建筑物，在第一次遭遇敌人的房间左侧还有个小房间（里面有2名敌人），电脑就在房间里面的桌子上。
6	从第一幢建筑物出来后会，在城镇中心会发生遭遇战，此时沿着右侧一直向北走，会遭到来自东北角建筑物上敌人的狙击，电脑就在狙击手所在位置的二楼。
7	遭遇战后玩家在横贯小镇的公路上会遇到搭载着机枪的卡车，对面右侧建筑物上有大量的敌人，而电脑也在那里。
The Bog [illegible]	
8	协助友军清扫完第一幢大楼后，同伴会开启走廊上原本锁住的一个房间，电脑就在进门后的右侧。
9	摧毁敌人的坦克后，玩家随同伴穿越铁丝网进入街道，在连续两个左转后玩家能够在左侧看到一个冰箱，到达冰箱的位置向左转会看到墙角处堆放着不少箱子，电脑就在箱子的另一侧地面上。
The Hunted [illegible]	
10	被敌人发现进入农舍结束战斗后，玩家在农舍出口的对面能够看到一个有自动贩卖机的仓库，电脑就在里面。
11	在本关的最后，玩家的目标是突入远处的仓库用导弹击落空中的直升机，电脑就在仓库与废墟之间的战壕里。
War Pig [illegible]	
12	坦克左转进入巷战后，电脑在道路右侧的建筑物二层。注意，通往二层的楼梯是在建筑物外面的。
13	拿到第12个电脑后，下一个电脑位于对面建筑物（底层是洗衣店）的二层。
14	在战斗的后期（敌人T-72坦克出现之前），玩家要强行穿越被敌人机枪掩体封锁的小路，电脑就在敌人所在建筑物的二层。
Shock and Awe（2个）	
15	从直升机下来后，玩家会与友军在一幢建筑物的二楼会合，电脑就位于左前方角落的地面上。
16	与友军会合后，攻占战场右侧的建筑物，电脑就在二层壁橱的地上。
Safehouse [illegible]	
17	任务一开始，玩家会看到屋外有卫星接收天线（教堂旁边）的房屋，电脑就在二层。
18	位于地图中间位置能够看到一个水塔，紧挨着水塔有一个一层是餐馆的建筑物，电脑就在其中一个桌子上。
All Ghillied [illegible]	
19	在同伴的带领下进入废弃的教堂，在出口的旁边有一个梯子能够上到阁楼，电脑就在这里。
20	穿越有着大量废弃集装箱的区域时，同伴会"嘘"的一声让玩家停住，他面朝的地方有3名敌人，而电脑就在他们中间——从另一侧靠近，慢慢爬过去能够在不惊动敌人的情况下拿到电脑。
21	结束了由卡车下面潜行后，同伴会提示玩家远处楼上有狙击手。干掉狙击手沿楼梯上去（要跳到对面的楼梯），在最顶层的房间中能够找到电脑。
One Shot, One Kill（2个）	
22	背着受伤的同伴进入大楼，干掉狗和几个敌人后在离开大楼时能够在门口的右侧看到楼梯，沿楼梯来到顶层房间就能发现电脑。
23	在本关的最后，玩家要与同伴一边消灭涌来的敌人，一边等待友军的救援。当敌人的直升机带着增援出现后，位于同伴位置1点方向的小巷中，之前关着的门会被增援的敌人打开，电脑就在里面。需要注意的是，如果玩家靠得过近，门是不会开启的。
Sins of the Father [illegible]	
24	任务一开始玩家要攻占前方的餐馆，电脑就在餐馆一进门左侧的桌子上。需要注意的是全灭敌人一段时间后会进入下一情节，因此一定要要抓紧时间。
25	开始追赶目标后，玩家会来到小巷中的停车场，电脑就在停车场右侧的建筑物中，建议大家在路口选择右转直接绕到建筑物的楼梯处。
Ultimatum（1个）	
26	摧毁电塔后，玩家随同伴进入敌人基地。在第一次遭遇战，正面仓库右侧房间里就能找到电脑。
All In（2个）	
27	进入敌人基地后玩家会先摧毁一辆装甲车，而随后的目标就是进入导弹发射场。在发射场大门旁的建筑物上有着大量敌人，而电脑就在它的后面小巷尽头。
28	进入发射场后沿着右侧道路前进，电脑就在导弹发射车旁边的仓库地上。
No Fighting [illegible]	
29	走出浴室后，左转会在通道中发生遭遇战，而在第二次遭遇战时通道左侧有个昏暗的会议室，电脑就在桌子上。
30	利用C4炸开缺口进入发射控制室，电脑就在对面会议室的桌子上。因为任务有时间限制，因此建议大家先消灭敌人、输入密码后再开始寻找。

收集30台电脑除了能够获得40点成就外，在单机模式中还能够开启各种特效。首先玩家要以任意难度完成一遍游戏，之后就能够在单机模式中随时按暂停键，通过Option选择中的CHEAT开启各种特效。最实用的当属最后两个特效，不过可惜的是使用了这种"作弊方式"进行单机模式是无法获得成就的。

特效名	开启条件	效果
COD Noir	收集2台以上电脑	游戏画面变为黑白
Photo-Negative	收集4台以上电脑	游戏画面变为底片效果
Super Contrast	收集6台以上电脑	提高游戏画面的对比度
Ragtime Warfare	收集8台以上电脑	游戏进行速度变为170%，同时画面变成老电影效果并配有默片风格的音乐
Cluster Bombs	收集10台以上电脑	手雷在爆炸后会在周围产生五个手雷并同时爆炸
A bad Year	收集15台以上电脑	杀死敌人后尸体会变成很多轮胎四散
Slow-Mo Ability	收集20台以上电脑	减慢游戏速度，可以通过按下右摇杆随时开启或关闭。
Infinite Ammo	收集全部30台电脑	武器无限弹药且无需上弹


Photo-Negative


A bad Year

满分游戏的最大乐趣——网战模式，研究始动！

《使命召唤4 现代战争》的单机模式给我们留下了难以磨灭的印象，但单机模式的通关时间还不到6个小时，作为一款游戏特别是满分游戏来说的确太短了。这款游戏能被评为满分，其要素满点的网战模式也是一大关键，甚至可以说是最大乐趣。现在如果算上PC版用户，每天平均有150万玩家在线厮杀，你想不想成为他们其中一员呢？

升级要素表

级别	开启要素
2	Demo tions Class(Weapon Class)
3	Sniper Class(Weapon Class)
4	可以创建Class
5	Gun Challenges
6	增加玩法：Domination、Ground War
7	M40(Sniper Rifle)
8	Last Stand(Perk Class 3)
9	Boot Camp Challenges 1， 增加玩法：Sabotage、Headquarters
10	M4 Carbine(Assault Rifle)
11	UAV Jammer(Perk Class 2)
12	可以编辑Clan Tag， 增加玩法：Search and Destroy、Team Objective、Team Tactical
13	Mini Uzi(Submachine Gun)
14	Bomb Squad(Perk Class 1)
15	Boot Camp Challenges 2， 增加玩法：Team Hardcore
16	M1911(Pistol)
17	Martyrdom(Perk Class 2)
18	Boot Camp Challenges 3、增加玩法：Old School、Cage Match、Oldcore
19	M60E4(Light Machine Gun)
20	Sleight of Hand(Perk Class 2)
21	Operations Challenges
22	Dragunov(Sniper Rifle)
23	Claymore(Perk Class 1)
24	Operations Challenges 2
25	G3(Assault Rifle)
26	Iron Lungs(Perk Class 3)
27	Operations Challenges 3
28	AK-74U(Submachine Gun)
29	Double Tab(Perk Class 2)
30	Killer Challenges
31	M1014(Shotgun)
32	Bandolier(Perk Class 1)
33	Killer Challenges 2
34	R700(Sniper Rifle)
35	Eavesdrop(Perk Class 3)
36	Killer Challenges 3
37	G36C(Assault Rifle)
38	Overkill(Perk Class 2)
39	Killer Challenges 4
40	P90(Submachine Gun)
41	Frag x 3(Perk Class 1)
42	Humiliation Challenges
43	Desert Eagle(Pistol)
44	Dead Silence(Perk Class 3)
45	Humiliation Challenges 2
46	M14(Assault Rifle)
47	Humiliation Challenges 3
48	Humiliation Challenges 4
49	Barret(Sniper Rifle)
50	Humiliation Challenges 5
51	Elite Challenges
52	MP44(Assault Rifle)
53	Elite Challenges 2
54	Elite Challenges 3
55	可以使用Prestige模式

网络信号的影响

在网战中按BACK键(PS3版为SELECT键)，可以查看参战人员的网络信号，其中4格(绿)信号为最佳，1格(红)信号为最差。在双方武器、技术相差不远的情况下，1格如果对上3格，将死得惨不忍睹。就算你目测已经先击中了敌人，但死的往往是你。从死亡回放中可以看到，你的子弹完全打偏了。因此如果信号不佳的话，建议不要打，当然选择退出的话也算你输。

如果你有多个好友一起玩的话，可以分头寻找好的信号，发现流畅的对局就可以将好友邀请过来，这样会好很多。



武器推荐

AK-47、M4、G36C

突击步枪是战斗的主力，从AK-47、M4到G36C，武器的性能有着惊人的飞跃。AK-47是初期的首选，其威力比后面两个还大，但连射时跳得太凶。M4出现后可以作为主力，稳定性和射程都不错。G36C则是M4的强化版，性能更上一个台阶，可惜装弹太少。

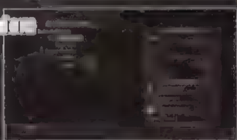
M60e4

威力极大，基本中只要命中两三发就能搞定敌人。装弹数多，基本上不用担心子弹会打完，上弹速度极慢，故一定要慎重选择时机。M60e4的缺点在于连发时跳得太凶，只能用点射。装了枪托后稳定性上升，但又不能装瞄准器，变成近战专用枪。

特殊能力

推荐组合

Claymore×2+Overkill+Martyrdom



扫雷战专用组合。指向性地雷安放在关键地带，两把主武器可选择一远一近，再加上死后扔雷，无论远近生死都对敌人造成致命威胁。

Frag×3+Stopping Power+Deep Impact



纯攻击型组合。完备的能力让敌人无处可逃，配合M60e4更是夸张之极。你也可以把Stopping Power换成Overkill，带上一远一近的两把主武器。

Claymore×2+UAV Jammer+Iron Lungs



狙击手专用组合。用了UAV Jammer后仅会在开枪时暴露目标，用指向性地雷可防止别人从身后来偷袭你。铁肺则是增加命中率的好能力。对于没有爆头自信的玩家，换装Stopping Power会容易很多。

全特殊能力解说

PERK 1	
C4 × 2	携带2个C4
Special Grenades × 3	携带3个特殊手雷
RPG-7 × 2	携带2发火箭弹
Claymore × 2	携带2个指向性地雷
Frag × 3	携带3颗手雷
Bandolier	子弹数量上升
Bomb Squad	可以看到敌人埋下的C4和指向性地雷。

PERK 2	
Stopping Power	提升子弹伤害。
Juggernaut	增加血量。
Sleight of Hand	装弹速度变快。
Double Tap	武器射速变快。
Overkill	携带两把主武器。
UAV Jammer	敌人的UAV扫描不到你。
Sonic Boom	爆炸性武器攻击力提升。

PERK 3	
Extreme Conditioning	使人物能持续跑动更长时间。
Steady Aim	提高射击精度。
Last Stand	被击毙时不会立即死亡，而是倒在地上拔出手枪有几秒钟攻击时间，但被炸死或爆头时不会发动。
Martyrdom	被杀时自动原地留下一个手雷。
Deep Impact	可以提高子弹的穿墙能力。
Iron Lungs	使在用狙击枪时按下左摇杆屏息时间更长。
Dead Silence	移动时几乎不发出的声音。
Eavesdrop	听到附近敌人的对话。

游戏模式推荐

大家打得最多的肯定是Team Deathmatch，不过本作的游戏模式多达13种，其中不少模式的乐趣并不逊于Team Deathmatch，而且部分模式用来练级赚分相当不错。

赚杀敌数

若想赚杀敌数，Sabotage是你的最佳选择。此模式中生死不影响大局，惟有抢到炸弹并引爆目标才是胜利。如果你无视胜利、只想杀敌，大可找个安全地方舒服地消灭任何来犯之敌。拿到炸弹的人在地图上有显示，不用担心找不到人杀。

赚分数

后期如想快速升级，Search and Destroy是最佳选择。此模式下杀一人可拿50分，助攻每次可拿25分，装炸弹和拆炸弹可拿100分。假设你一局能杀4人且装弹，加上胜利后的分红，至少可拿400分。但此模式一旦死亡不能复活，不要冲太快。

软硬兼施

HARDWARE & SOFTWARE

敏锐洞察市场风云变幻 软硬件实用信息综合报道

主持人语

11月大作挙出，各大厂商都在积极准备即将到来的年末商战。对于玩家们来说，心仪的游戏的便是购机的最大理由。而本月虽然硬件和自制软件方面并没有太大的动静，但SONY却发布了PC版的PLAYSTATION Store，不仅仅是可以用PC下载PS模拟游戏，更是可以下载完整版的PSP游戏到记忆棒上运行，取消了限制大家下载的PS3门槛。好比iTunes之于MP3付费购买的成功，Sony官方下载版游戏与破解版ISO的較量开始了。而在模拟器方面，PS2模拟器和NDS模拟器的日益完善也给玩家带了更多、更便利的游戏机会。

破解直击 Hacker Inside

文 东方蜘蛛

模拟器突破好消息两则



▲《王国之心2》模拟器截图，游戏能流畅运行了。

他们一定是故意的！差不多一年之前，PCSX2小组放出了可以通关《最终幻想X》的0.92版。后来放出的0.93版本仅正式支持Linux系统。而在光棍节放出的0.94版本中，他们非常有才地将PC机的时间读取到模拟器中，此前迟迟无法正常游戏的《MGS3》终于缴枪投降，《奥丁领域》等游戏的声音也基本完美的表现了出来。我们在这个版本中发现《王国之心2》、《铁拳5》、《灵魂能力2》都被一网打尽。玩家们，准备好双核CPU的笔记本吧！索尼为我们带来了PS2，而PCSX2小组让我们随时随地玩PS2游戏！上个版本能够让《FFX》投降，可以算是模拟器的成形，从这个版本开始，无论是兼容性、声音、图像和速度，都有了全面的飞升，PS2模拟器可以算是成熟，蜘蛛相信，PCSX2的下一步是：成功！

在这群高手眼里，只有想不到，没有做不到，新版的PCSX2模拟器再一次证明了这条真理。新版本最强悍最牛X的地方还不在于完美的模拟诸多大作，而是最BT的特性：用模拟器成功登陆PS2的官方服务器……也就是说，你可以用PCSX2模拟器登陆Capcom的官方服务器，玩《怪物猎人》！

蜘蛛友情翻译了PCSX2的官方FAQ贴在Levelup上，各位有搞不定的问题可以先看看这个官方指南，如果还不能正常模拟的话……等说不定明年圣诞才放出来的下一版本，或者去打工升级电脑。

想当年GBA机器出来没几个月，各路模拟英雄就一拥而上全都搞定，而NDS模拟器一直无法达到当年GBA模拟器的高度与速度，可能是缺了那位3年多前走掉的天才。本人衡量NDS模拟器的标准很简单，如果某一天某模拟器可以将《恶魔城》两作完美模拟，也就是图像完美、声音完美、能存档、在本人的Athlon 3600+ X2 1G内存的机器上可以全速运行，那就是蜘蛛在“软硬兼施”里敲锣打鼓向大家报喜的时候。NDS在全球售出了5000万台以后，俺终于从No$GBA2.5c的身上看到了这一天的到来。我们看看最新版本已经征服的其他原创或独占大作：《新超级马里奥》、《逆转裁判4》、《任天狗》……蜘蛛顺利用它打穿了《逆转裁判4》，玩《魂斗罗4》也100%完美。蜘蛛高呼：让NDS模拟来的更猛烈些吧！

2007年是一个丰收的年份，上一代家用机的王者已经基本投降，失败的英雄DC主机通过nullDC这一模拟器的后起之秀也完美重现，达到了PS模拟器的水平，而这一代当红的掌机也在完全的意义上进驻我们的PC机。然而最令人激动的进展无疑是传说中的最强2D基板CPS3，在《街霸IV》问世之前，我们终于用模拟器将所有的街霸街机、家用机版本收纳进我们的电脑。

现在还没有归服模拟器王化的主机除了目前的X360、PS3和Wii之外屈指可数：NGC、Xbox、PSP，仅此而已，只可惜这几台游戏机由于技术上的障碍几年内都不可能有较大的突破。



▲PCSX2的记忆卡管理界面。



▲《生化危机4》模拟器截图。

PC版PLAYSTATION Store发布

文 Raeca

从现在开始，PSP下载游戏不再需要通过PS3进行。

PC版PLAYSTATION Store与现有PS3上的PLAYSTATION Store一样，是专用游戏下载网络平台。先前在PLAYSTATION Network(PSN)注册过的会员可以使用旧有的帐号进行登录。而现在，不仅无需注册为PSN会员，也无需拥有PS3，也能够通过PC进行注册，下载并获得正版游戏的使用授权。但目前所提供的内容仅针对PSP而进行。利用PC来下载PSP游戏还有一个好处就是大大提高了下载速度，而且更加方便。我们期待PC版能早日支持PS3游戏的下载。



PS模拟游戏

多达百款PLAYSTATION经典游戏将陆续推出任您下载。只需花费港币33元(折合人民币约31元)便可重温当年经典，如《生化危机》等。

独家发售的全PSP-2000SP游戏

不仅先前发售的许多PSP游戏会被制作为“记忆棒”版本提供下载，更是会有专为PLAYSTATION Store而准备的独家游戏可供下载。

免费的PSP游戏体验版

免费PSP游戏体验版在PLAYSTATION Store(PC)上提供下载。玩家可在游戏推出前抢先一步，畅享最新游戏的游玩体验。

PSP主题

通过PSP的“自订主题”功能，玩家可自订自家选单的颜色、背景和图示设计。

游戏和电影预告片

玩家可下载免费游戏和电影预告片然后随时随地在PSP上观看。

在PLAYSTATION Store(PC)购物不但轻松快捷且付款简单方便。除了登记信用卡外，玩家也可利用较早推出的预付卡付款。您的预付卡会有更多的购物选择。

使用PC版PLAYSTATION Store首先需要在PLAYSTATION Network上注册会员，注册过程十分简单，无需对所购买的PSP主机进行登记，也无需立即绑定信用卡信息，而仅需要填写真实有效的E-mail即可(因为注册过程中需要对该邮件地址进行核实)。

购买与下载均在网页上进行，玩家无需安装专用的浏览软件。但必须安装用的下载软件“PLAYSTATION Network Downloader”以便确认下载身分以及与PSP进行连接。

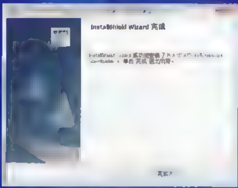
本栏目内容仅供参考及研究使用。

安装指南

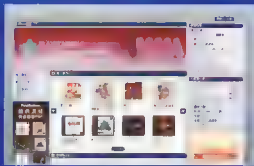
SETP.1

首先将PLAYSTATION Network Downloader 下载到电脑上，下载地址 http://www.dl.playstation.net/module/PSNDownloaderSetup.exe

启动PLAYSTATION Network Downloader 直接打开。



SETP.2



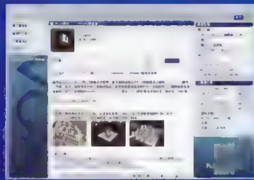
使用有效的账户登录PLAYSTATION Store(PC) http://store.playstation.com/store

浏览，并选择所要下载的游戏内容(包括主题壁纸、电影视频等)。

SETP.3

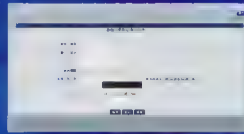
如果所选择的内容为免费下载，则可以直接点击页面上的"下载"获取。而如果是需要购买的内容，则需要使用信用卡对账户进行充值。请根据信用卡的相关信息进行填写。

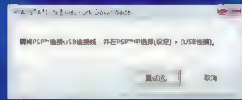
这时需要将PSP通过USB线与电脑



连接：在PSP主机上选择"设定"下的"USB连接"，进入USB连接模式。

这时PLAYSTATION Network Downloader将自动启动并将内容下载到 PSP主机。





注意 下载过程中，如果显示信息要求您选择用于打开文件的应用软件时(如迅雷)，请选择取消，稍后浏览器将自动启动PLAYSTATION Network Downloader进行下载。

究极潘多拉电池(记忆棒)软件套装发布



用这个CSO，你能够做出来目前最完美的神奇电池套装，而且只需要在PSP上进行几个简单的操作就可以实现。完成后的神奇电池和记忆棒能够完成如下功能：

1.支持PSP-1000与PSP-2000该套装直接安装3.71M33-2自制系统，而后手工升级至3.71 M33-3。对于PSP-1000，随后可手工安装1.50核心(V2)；
2.支持PSP-1000使用该套装降级至1.50系统；
3.支持PSP-1000直接安装3.52 M33系统，而无需事先降级至1.50，之后需要手动安装3.52M33-4的补丁；
4.在神奇电池的菜单中进行USB连接，访问F0及F1；
5.使用套装格式化F1，并恢复相应目录结构以及文件，修复蓝屏问题；
6.支持PSP-1000直接启动被保存在记忆棒上的原始1.50系统；
7.电池和记忆棒能够能正常使用，仅仅在启动机器时按住L键后放入神奇电池才会开机进入修复菜单。

安装指南

STEP 1 准备

需要用的文件

原始1.50、3.40、3.71系统的官方升级包，以及究极潘多拉电池(记忆棒)软件套装(Ultimate Pandora Magic Stick)：UPMS Installer.cso

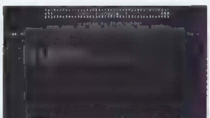
下载地址：http://files.wiloh.com/2007-11/UPMP.RAR

制作过程需要使用一台已经安装了自制系统的PSP主机(OE与M33不限)。而记忆棒的要求与标准的神奇记忆棒的相同，必须是128MB以上的Memory Stick Pro Duo规格的记忆短棒。无论该记忆棒先前是否已经被制作成为神奇记忆棒，在本次使用中都必须再在PSP上进行一次格式化。

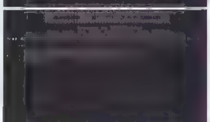
而神奇电池，可以使用PSP-1000的1800mAH锂离子电池，也可以使用PSP 2000的1200mAH锂离子电池，但都必须为原装正品方可使用。

然后将所下载到的UPMP.RAR压缩包解压，将150.PBP、340.PBP 、371.PBP UPDATE.PBP 文件拷贝至记忆棒根目录下，而UPMS_Installer.cso则拷贝至记忆棒上的ISO文件夹内。

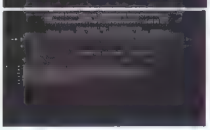
STEP 2 制作

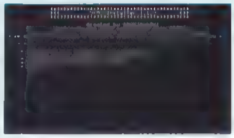


在记忆棒上运行"UPMS"，启动后按X键进入主菜单。



1.选择第一项"Step 1. IPL Tools"，按X键进行次级目录，选择第二项"Install Multi-IPL to Memory Stick"，按X键开始写入IPL信息，完成后将自动返回主菜单。





2.选择第二项"Step 2. Battery Tools"，开始制作神奇电池，如果先前已经制作为神奇电池，则可以跳过此步骤，选择最后一项"Main Menu"返回主菜单。如果为普通电池，则选择第四项"Make Pandora Battery(Service Mode)"开始制作。完成后程序仍然会停留在电池制作菜单内，这时选择最后一项"Main Menu"返回主菜单，进入下一步。

3.选择第三项"Step 3. Firmwar Tools"，开始生成相关系统文件。进入次级菜单后，选择第一项"Instal Ultimate Loader(Trio)"开始制作"究极引导"。整个过程将持续3分钟左右，请耐心等待。完成后，需要按X键返回主菜单。



4.选件第四项"Step 4. Utilities/Maintenance Options"，按X键进入，请依次选择所有条目，将相应的软件安装至记忆棒，以便刷机后手工安装相应的补丁。安装完成选择Main Menu返回主菜单。

STEP 3 使用

将记忆棒放入PSP，按住R键再放入神奇电池之后便会进入"Service Mode"，而如果不按R键，则会进入正常的PSP菜单。进入后屏幕上将会有相应的操作提示，根据说明选择3.71 M33或者其他选项即可完成刷机。

360全方位

栏目主持 纱迦

360°搜罗半月间次世代先锋最新动向
为您全方位了解X360铺平畅通之路



我觉得“车枪球”游戏有个最大的缺点，那就是同类游戏只要玩最好的就够了。就拿最近为例，在体验过《使命召唤4 现代战争》的冲击后，编辑部里的诸位一见到FPS就头大，真是应了那句老话：“曾经沧海难为水，除却巫山不是云。”对于游戏厂商来说，发售日也是一个重要问题，我认为赶着年末商战之际上市固然重要，但如果已经有很强劲的对手在前，若不能提前倒不如推后，这样也会好得多。

编辑360日记

谈何容易

自从微软承诺对三红机负责之后，网上一直流传着请人换机的说法：不方便去香港的人可以请人将三红机送往香港调换。虽然你需要为此付出大约300元的手续费，却可以换来一台新机，是赔是赚一目了然。不过这并不是最神的地方，最神奇的是听说连刷过机、可以玩D版的X360也能拿去换，只要正面的微软保固封条完好即可。就算封条损坏，只要买一条新的贴上去就行了。真有这么神奇吗？最近我的一位朋友就尝试了一下。

我的这位朋友是去年12月买的机，今年10月三红。港版机、刷过，不过封条完好。听说有这一业务后，立刻联系了相关人士，得知费用大约是280元。之后他就给香港微软打电话索要SRX码，这个过程远比想象中困难，而且电话费超高，他一共打了3个电话，大约花了50元左右，总算是要到了SRX码。接下来就是把机器寄往深圳的换机人手中，大约花了70元，X360的重量还真不是盖的。不过如果能换到新机，这点费用完全不算什么。当时看他那个兴奋劲儿，真替他感到高兴。

因为现在是换机的高峰期，所以需要4～6周才能换到新机。没想到过了两天，香港那边就有回复了。结果是——可耻地失败了。原来拿到香港维修点之后，工作人员发现虽然保固封条未坏，但主机有明显的被撬过的痕迹，因此就判定为对主机进行过非法改造。看来微软并不是傻瓜，没这么好糊弄。

不过这事儿还没完。机器换不了，还留在深圳，要想拿回去的话还得再花邮费。为一台已经没救的机器再花70元，显然不值。但如果不花这70元，就连机器的尸体也拿不回来，到底怎么办呢？我那位朋友陷入了两难的境地。

关于他最后的决断就没必要说了，最近倒是看到消息称有玩家明明没改过机，但换机时也被拒绝，理由同样是有撬过的痕迹。后来才查明原来这台机器曾经返修过，开机的痕迹就是那个时候由微软的工作人员留下的。看来以前的确有一些玩家利用这个办法得手过，吃过亏的微软现在已经加强了警备，这个漏洞再也没这么好钻了。

5·18惨案再临！

最近的X360大作如云，在《使命召唤4 现代战争》等巨作的带动下，上LIVE对战的人越来越多。半年前的“5·18”仿佛已经成为过去，号称能逃避微软检测、安全上LIVE的固件Xtreme和iXtreme也来到了玩家身边，再加上新版X360未见三红报告，一切似乎又回到了今年年初。到处都是一片欢乐详和的气氛。而就在此时，一场不亚于5·18惨案的惨案悄然发生了……

11月21日上午，部分玩家突然发现自己连不上LIVE，查阅错误代码，居然和被BAN一样。这个惊人的消息很快便在网络上传开来，很快便被众多玩家证实。此次BAN机来得毫无征兆，很多玩家都是昨晚还战得开心，今天便上不了LIVE。而在被BAN的玩家中，也有使用Xtreme和iXtreme的用户，所谓的“安全上LIVE”成为一句空谈。11·21成为了第二个5·18。

11·21惨案和5·18惨案比起来，影响力还要更大。5·18惨案发生后，很多玩家都寄希望于全球破解高手，希望能够找出一条防止被BAN的方法，上个月出现的Xtreme和iXtreme固件似乎就是答案。但通过11·21惨案，微软发出了这样的信号：我想BAN你，随时都可以！

不过依然有一些D版用户逃过了这一劫，其中还有不少人是两次惨案的幸存者。这说明微软的检查方法依然有漏洞，但不管如何，BAN的主动权在微软手中，如果不出意外的话，要想完全避免被BAN是不可能的。

BAN 在英语中是“禁止”、“剥夺权力”的意思。X360被BAN，指的是不能够用X360上Xbox LIVE。BAN仅针对机器，不针对硬盘以及账号，故有“BAN机”一词。

11·21惨案花絮两则

解铃还需系铃人

一位ID名为Sean的玩家在Xbox.com的官方论坛上说，自己并没有改机，但Xbox Live帐号被BAN。之后他联系了Xbox LIVE的首席程序设计师Major Nelson，第二天就得到对方的回复。在回复中Major Nelson未解释原因，但保证他的账号已经解封了。之后Sean上Xbox LIVE一看，果然就已经恢复了。

看来如果你有山姆·费舍尔的本事，就可以潜入微软内部把被封账号解除，永无后患。

天才般的蠢发现

一名国外网友称，已经发现了一种可以让被微软封杀的X360重新上LIVE的方法。只要交换两台X360上的keyvault，就可以使已经被封杀的主机重新获得上LIVE的资格。

这个方法看似不错，但如此一来另外一台X360就失去了登陆资格。而且交换过keyvault的X360虽然起初可以上LIVE，但不久后就会在新的检测中再次被发现并遭到封杀。

真要说的话，这个方法只有一个实用之处：那就是把一台三红机的keyvault用到一台被封的新机上。但如果你依然走D版路线，被BAN的可能性依然极高。

360成就犯

“不是我不明白，这世界变化快。”这句话的含义，我这期算是明白了。

我在190期里说，《剑刃风暴 百年战争》开始新游戏并存档就能拿150点成就，“其时间之短、分数之高、难度之低，绝对是目前全部X360游戏的第一名！”当时我就有预感，会有游戏比它更简单，因此我特意加上了“目前”两字。没想到这一天来得这么快！



《降世神通》，一个《火影忍者》风格的美式动画；《降世神通 Avatar: The Last Airbender - The Burning Earth》，一个正常玩家都不会关注的游戏。其X360版的发售时间比NDS版、PS2版、Wii版还要晚，那么它的卖点是什么呢？那就是超容易取得的成就。

这个游戏的成就只有5个，分别是连击数达到10、20、30、40、50。网上的记录是从进入游戏到拿齐成就总共需要2分39秒，而经过我们研究发现，这一记录还可以大幅缩短！本期Gamehalo中专门收录有相关视频，供各位成就犯膜拜。

尽管X360目前正值壮年，但现在我们就能给《降世神通》盖棺定论了：这绝对是X360最好拿成就的游戏！没有之一！以我们这些凡夫俗子的智商来看，除非未来有一个游戏是进游戏就送1000点成就，不然实在想不出会有什么游戏比它更好拿成就。如果真有这样一个游戏，我想它一定是《降世神通》的续作。



日本第一《光环3》女FAN

凭借《FATE/STAY NIGHT》的远坂凛、《魔法少女奈叶》的八神疾风、《圣母在上》的福泽佑已等角色而出名的人气声优植田佳奈，在ACG界早就以狂热的游戏迷形象而著称。她涉猎的游戏范围相当广，早期是PC网游，之后是PSP和NDSL，尤其喜欢《怪物猎人携带版》。在某次广播节目她甚至脱口而出：“游戏世界才是现实！工作赚钱只是为了生活！”

现在她又迷上了X360，最喜欢的游戏当然就是《光环3》。11月19日，植田小姐完成了一件壮举，那就是从当天下午6点开始打《光环3》的8人联机网战，一直打到20日的早上10点，总游戏时间约为16个小时！估计看到这个数字的时候，每期认真阅读本栏目的玩家们也要汗颜吧？

不过从植田小姐的话来看，她玩《光环3》的技术着实不敢恭维，在游戏中被爆了无数回头。她自己对于队伍里的全能型玩家也是羡慕不已。有趣的是，当她把自己的网战日记更新至个人网站后，立刻有一些FANS表示要和植田小姐组队参战，为她挡风挡雨挡子弹。日本微软是不是应该利用一下呢？

360大事记

X360新周边“信使套装”将于2008年1月10日在日本发售，售价为3150日元。“信使套装”包括X360手柄键盘和X360耳麦。手柄键盘是装于X360手柄下方，用于玩家快捷文字输入的周边产品，加上耳麦之后聊天就更加方便了。



11月15日美国东部时间上午12点开始的48小时内，韩国账号可以在Xbox LIVE上下载免费的《旋转泡泡球2》，其他地区的玩家可以下载免费的《卡松城堡》。可惜微软公布的时间不巧，此消息没赶上上期杂志，这期杂志又成了马后炮，大概没有多少中国玩家从中获益吧。

11月中旬，X360的著名成就论坛上出现了第一位拿到10万点成就点数的女玩家，她的ID是oVo Pandora oVo。

12月初，微软将提供《光环》、《神鬼寓言》、《脑航员》和《王牌飞行员复仇大道》的付费下载服务。这4个游戏的售价均为1200点微软点数，省去了玩家买碟的烦恼。今后还会有更多Xbox游戏提供下载。

Xbox LIVE 5周年纪念日在即，微软对于那些从5年前就开始支持Xbox LIVE的玩家推出了一系列优惠活动。这些玩家如果拥有Xbox LIVE账号，将自动获得500点微软点数。而对于至今仍在使用Xbox和付费Xbox LIVE的玩家，如果他们选择购买X360，将会自动获得《光环3》游戏一套，Xbox LIVE账号也会自动转为金会员。

12月11日，《光环3》首个追加地图包推出，内容包括3个新地图，售价800点微软点数。

X360大作《使命召唤4 现代战争》将于近期推出首次下载升级服务。目前PC版已经升级过了，而PS3版还未有消息。以下是部分公开的新要素：

1. 增加全新空袭攻击
2. 增加无限奔跑
3. 增加弹夹容量
4. 增加Ragdoll Cam
5. 优化18人对战时的稳定性
6. 优化“镜头追踪”功能
7. 增加Host自动转移功能。如果对战房间的建立者离开或掉线，系统将自动选择网络环境最佳的玩家作为Host。

Xbox LIVE 5周年纪念手柄发售，这个橙色的手柄看起来非常不错，而且有着特殊的纪念图案。和手柄一起销售的东西还包括一本小册子和一个Xbox LIVE年表。



360事件

《质量效应》的GL风波

首先解释一下什么是GL。GL是GIRL S LOVE的简写，看了全称之后估计也不用解释了吧？GL在游戏中可谓非常少见，而在近期的X360大作《质量效应》中居然就有这么一回事儿。在游戏发售前，官方不知出于何种目的公布了游戏中存在的一段GL剧情。

《质量效应》由于可以自创角色，其中当然也包括女性角色。在游戏剧情进行到一定阶段时，会发生主人公将其外星女下属推倒的成人级画面。当然游戏的分级是M级，不可能出现过火的画面，但如果玩家将主人公设定为女性，那么这段情节就成了GL剧情。

官方在游戏发售前放出这么一段影像，很明显目的不外乎两个：第一个目的是吸引对GL有特殊爱好的玩家。（顺便说一句，如果你正好就是这样一位玩家，别出声，快翻到前面的攻略仔细阅读吧！）第二个目的就是炒作。

从炒作角度来看，Bioware的目的无疑达到了。因为很快新加坡娱乐软件相关审查机构就决定禁止PC版和X360版的《质量效应》在本国上市，可谓相当配合。一时间无数玩家开始揣测《质量效应》在这个弹丸小国本来能卖出多少套。

而事情很快又有了新的进展，据新加坡《海峡时报》透露的消息称，在将对应玩家年龄修改为18岁以上后，《质量效应》已经获准在新加坡上市。若不是随后新加坡电影审查组织称将在明年1月建立一个游戏分级系统，当真让人怀疑是不是双方串通好了的。



▲这两位就是绯闻中的主角。

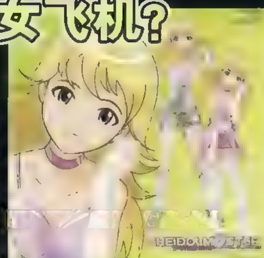
360扫荡

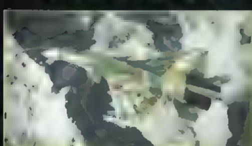
美少女开飞机？开美少女飞机？

Namco在并入NBGI前便是出了名的置入型行销高手，旗下的知名角色经常互相串门，最近NBGI又干了一件很有才的事情。

11月22日，X360版《皇牌空战6 解放的战火》释出了第2批追加下载特殊涂装机体，分别是Su-33 Flanker -THE IDOLMASTER MIKI-、F16C -HISTORIC WINDHOVER-、Mirage2000-5 -EXPERIMENTAL-、A-10A -THUNDER SHARK-、F/A-18F -SCARFACE EMBLEM-。其中Su-33 Flanker -THE IDOLMASTER MIKI-尤其引人注目，在机翼和尾翼上印有《偶像大师》X360版原创角色星井美希的图案与签名，而且稳定性和空对地攻击会有提升。有才的是载弹量也有相当程度的提高，而且程度与星井美希的身高和三围相同。星井美希的身高为159cm，三围是84-55-82，4个数据正好对应4种武器的弹数。

这个涂装的售价为400点微软点数，FANS自然是只能乖乖交钱了。比较骇人的是如果你打EASY难度的话，星井美希小姐的三围就会“豹变”为168-110-164，因为EASY难度下武器数量翻倍……







武器名	原始数据	涂装后数据
MSSL	160	159
QAAM	25	84
XMA4	56	55
RCL	30	82

栏目主持 炎骑士&玛娜

Wii世代

Wii GENERATION

解读异质主机的方方面面
感受独特的家庭娱乐生活



《生化危机 安布雷拉历代记》和《雷曼 疯兔危机 2》都没有人让失望，先是无敌人气女王艾达・王的三无女青年绷带造型让人眼前一亮，之后兔子们的华丽换装也引起了一阵收集热潮，目前几个对 Wii 有爱的小编们仍在空闲时间以收集齐兔子的服装为目标而努力着……



最近的两款游戏让我在短短的十天之中连续甩了几十个小时的胳膊，其直接后果就是让我的右臂彻彻底底的脱力。上班打字的时候，我都要用左手将右手抬到键盘上才能够打字；每次吃饭的时候，我都恨不得直接用左手去抓饭菜——我的右手已经无力再去握住筷子啦！

Wii 主机华丽大变身！

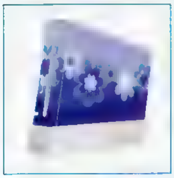
相信买了 Wii 已经有一段时间的玩家差不多已经该看腻 Wii 的白色外壳了，不过真要下狠心给自己的 Wii 变个身，倒也不是件容易事，不满意事小，万一改坏了事大，本期的 Wii 专页，就让我们先来看看别人是怎样给自己心爱的主机进行华丽大变身吧，看完之后如果有读者也想给自己的爱机更换一下造型，一定要切记最后一条乃危险操作，仅供欣赏使用。

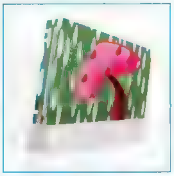
傻瓜便利贴

最简单的方法无疑是在手柄和主机上都贴上各种花纹的贴纸，不用开盖，不用进行繁琐操作，只要轻轻一贴就可以完成自己的个性改造，对主机带来的危险性可以说是零，还可以对主机的表面起到一定的保护作用，想揭下来也很方便，如果希望做一些暂时性的简单改变倒不失为一个好主意。不过傻瓜贴也有傻瓜贴的坏处，那就是重复性太大，缺少独特感，自己能买到的，别人也能买到——心爱的 Wii 以前是白色大众脸，现在只不过变成贴着贴纸的大众脸了。

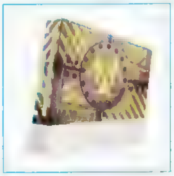












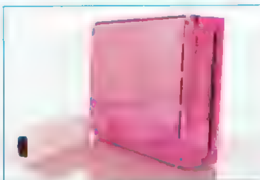


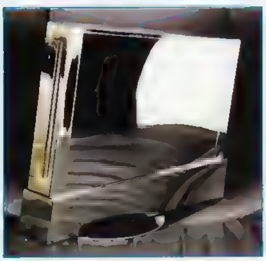


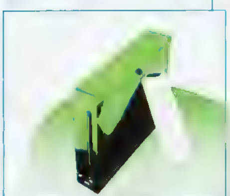
▲《银河战士》的超豪华主题 Wii，现在已经拍卖到相当高的价格。

外壳随意换

除了贴纸之外，另一种比较简单的方法就是购买自己喜欢的外壳更换，比起一张小小的贴纸来说自然是干脆得多了，而且通常来说在购买了更换的外壳之后厂家都会附送一把小小的螺丝刀供玩家自己拆卸机壳使用。不过既然牵扯到了拆卸外壳，难度和危险度自然有所提升，而且没有相应的手柄配件可以更换也是件麻烦事。更讨厌的是，更换外壳之后不久，玩家往往就会发现，其实换了之后的颜色还没有白色看起来耐看呢……









[illegible]

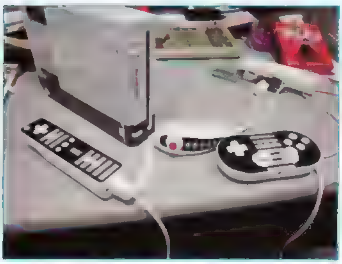
可能是玩家们觉得现在的 Wii 手柄太过于平实了，所以普通的表面变化已经不能激起他们的兴趣，一股新兴的潮流渐渐涌起，那就是在按键上大做手脚。通过改变 Wii 的电路，使按键可以发出各种颜色的光成为了目前改装 Wii 的一大趋势，虽然从某方面来说比较耗电，但是至少在关着灯的时候，可以顺利找到自己的手柄了……

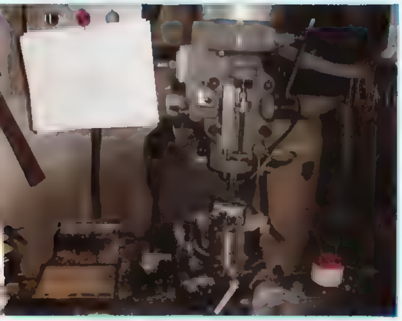


主题自己定

制作自定义主题的主机，对于所有的 DIY 爱好者来说都是项有趣的挑战，在这些主题中，各种手法和技巧都被使用出来，是创造力和动手能力的最佳挑战，而且完成之后，心爱的 Wii 将会变成整个世界上独一无二的一台。不过从普通玩家的角度来说，抱着欣赏的态度看看那些改装的成品也就可以了。







▲这就是用来制造《银河战士》主题 Wii 的机械。





▶绝对是最不厚道的改装——Wii 手柄也大义凛然地亮起了 3 个红灯。

天堂之声

照片频道升级 要图标，还是要MP3？

Wii 一直是一台需要玩家进行各种选择的主机，你需要选择是不是冒着变砖的危险尝试其他版本的游戏，需要选择什么时候升级，什么时候不升级，而这次，我们又需要进行一次选择。

作为 Wii 主机所搭载的标准频道——照片频道应该是玩家最熟悉的频道之一了。任天堂美国官方网站发表，将于 12 月对照片频道进行一次升级，这次升级之后，玩家可以将 Wii 菜单中的“照片频道”图标变更为 SD 卡中所保存的照片，不过届时也将取消 MP3 格式的音频播放机能，取而代之的是可以播放 AAC 格式文件（.m4a），并且支持乐曲的乱序播放。而且，自 2007 年 12 月以后，商店中所销售的 Wii 主机都将是支持 AAC 格式文件播放而不支持 MP3 格式。

根据任天堂方面的声明，取消 MP3 格式是因为 AAC 格式比 MP3 格式的音质更加优秀，不过具体到底是要 MP3 播放功能，还是要一个小小的图标，那就看玩家自己的选择了。

八卦一箩筐

May the force be with Wii！



尽管随着《塞尔达传说 黄昏公主》推出的剑盾套装和为了《生化危机 安布雷拉历代记》而推出的 ZAPPER 都很帅很有型，但是，在这支配合《英雄不再》发售而推出的光剑手柄出现之后，最华丽的周边必然非它莫属。

这支“光剑”的华丽体现在 3 个方面，首先是它会发光，光剑上方是一节镭射灯，挥舞起来非常绚丽，还会伴随一定的残像效果，炫给自己的朋友看效果一定不错；其次是它还需要一些额外的投入——3 节电池。装上 3 节电池之后，你就可以满足一下自己成为绝地武士的一个小小梦想，我们可以通过开关来控制它什么时候亮起来，什么时候暗下去，不过要提醒的是，虽然这样比较省电，但是关掉灯之后它看起来就不太像一把光剑了。

接下来，也就这把光剑是最华丽的地方，它的杀伤力非常大，这点相信只要看到剑身长度的人都应该能够体会得到……

最后，May the force be with Wii。

Wii Fit的历程

随着《Wii Fit》12 月 1 日的发售日逼近，完全可以料想到这回这块小小的板子将会引发多大的热潮，这一次，就让我们未卜先知，在它发售之前就先小小地来一次八卦，看看这些《Wii Fit》的试作品都是什么样的吧。

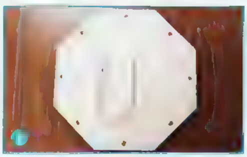




◀▲这是早期的圆形试作品，可以看到里面有 2 个感应器，之后为了节约成本一度减为 1 个，不过由于感应精度问题又增加为 4 个。



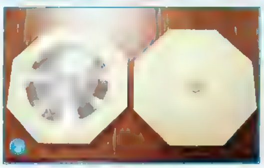
▲中规中矩的正方形，这个时候还需要和控制器手柄连接起来才能使用。



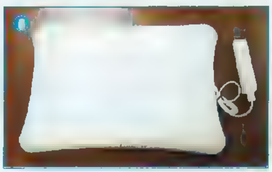
◀八角形的试作品，形状方面可能是为了更精确定位，还内藏了一个遥控器手柄。



▲进化成长方形，而且还把手柄藏在了特设的盒子里，不过还是换汤不换药，比起健身用品来，倒更像是一个案板。



▶非常有创意的设计，整个板子是可以分开的，上面有一个盖子，下面则放置了感应器，特别是盖子上的圆点极其难以理解，整个造型都让人想起厨房用具，如果真以这样出现，不知道有多少人会想买回家去……



▲仍然需要连接手柄使用，不过造型上有了脱胎换骨的变化，几乎已经成型了，由此可以看出外型的重要性。

levelup.cn
游戏城寨

《COD4》家用机版美中不足的就是战网配置方式不佳（不能根据地域或信号格数自行选房间，国外网络情况稍好一点，但只有2格信号的国外玩家每局都能见到），游戏设计得再优秀，让人没法尽兴玩也是个问题啊——所以现在让我打分，我不会给满分了。厂商的想法必然是：凑合能玩就行了，让大家都很流畅地联网，增设服务器的费用靠那些更满意游戏品质的玩家也赚不回来。没错，最终目的都是为了利益最大化，我们相当地体谅。也许未来的FPS可以找到一种类似网游的运营模式：《COD4》联网要是能有《WOW》一半的流畅我就心满意足了。

下周年假，打算和几个同学，加上两位从国外回来的朋友一起在外地聚会。两年以来每天都有事做，基本上没出过远门。网上聊天时，大家说，其实人可以放下包袱，追求简单快乐的生活，对这话，所有的老板都嗤之以鼻，我同样认为这些以"其实"开头的句子"其实"都是在放屁：当你要为十来个同事的事业负责的时候，当你的一个错误决定可以让一个团队白忙一年的时候，你能"放下包袱"去追求所谓的简单快乐的生活吗？　　泰坦

主持人：白夜

枪林弹雨
战斗在《使命召唤4》里的日子

我蹲在角落里，从窗户和墙的缝隙里盯着前面的两个仓库中间的道路，空气仿佛凝固了一般，我不知道有多少把枪在同时瞄着面前的这块地方，此时出现的任何活物都能牵动我全身的神经。恰恰这时，一个身影跑着经过我的视线，我凭借良好的视力迅速断定了他敌人的身份。无数次演练过的动作：抬枪、打开狙击镜，在小小的镜头里我看到他马上就要横向穿过面前的道路进入另一个仓库内部从而离开我的视线。我深吸一口气使自己身体的晃动尽量降到最低……扣动扳机、拉动枪栓，我迅速地将另一颗子弹塞入枪膛，此时刚刚飞出的弹壳掉落在身旁的地上发出了一声清脆的撞击声。我微微一笑，刚才开枪的瞬间我从狙击镜里看到那个敌人瞬间如同被抽去了骨头一样瘫倒在了地上，更重要的是开枪的同时我面前出现了一个"+10"的字样，所以，我断定他死了。

因为刚刚那个"+10"，我才知道自己是处于游戏世界中。



2007年11月8日，年度最佳游戏最有力的争夺者《使命召唤4 现代战争》（后简称《COD4》）发售。此后，只要是休息时间，枪声和爆炸声便响彻编辑部内，各位小编在下班时互相道别的话也从"明天见"变成了"晚上战不战"，白夜印象中已经很久没有这么多编辑同时在打一款游戏了，坐游戏城寨头一把交椅的Hikaru老大也说："已经很久没有一款游戏让我如此沉迷了"，而ACE飞行员同志更是在发售当天拿到游戏后鏖战5个小时将单机流程部分爆机后到levelup论坛上"仰天长啸"：我为能玩到这样的游戏而骄傲！确实，这次《COD4》的进化让人无比兴奋，单机部分精彩得令人窒息，而网战部分的魅力则更是让每一个体会过的人都欲罢不能。

笔者本人这些日子里也是一直生活在中东的战场上，而于虚拟世界中体验战场魅力的同时，一些有趣的突发事件更是让玩家获得了许多别样的乐趣，本期白夜就带领读者大人们到枪林弹雨中去体验一下那些"战火中的滑稽"。

最不愿听到的声音

《COD4》这次将玩家从二战战场拉到了充满高科技武器的现代战争中，现代化武器带来的是更强的战斗力，同时自己也更为危险。地雷（Clay More），游戏中众多武器中最阴险的一种，白夜深受其害。地雷一般都被设置在出入频繁的各个要道起到重要的战略作用，非常隐蔽，白夜就经常在准备偷袭时被地雷掀到半空中……

在地雷这个武器的设置方面，我们可以充分体会到《COD4》的诚意十足，它几乎完美再现了真实中的地雷。这种武器在著名的"《潜龙谍影》系列"中也有登场，被放置后的地雷前方大约45度的扇形区域皆为引爆点，只要进入这片区域就会引起地雷的爆炸，一时间灰飞烟灭。而《COD4》中更是将踩到地雷后的所有细节都做了出来，在游戏中当玩家踩到地雷后它不会立即爆炸，你会先听到一声清脆的类似金属片被弹簧弹开的声音，接着地雷才会爆炸，这个金属声也就是白夜所称的"最不愿听到的声音"了，因为虽然在这个声音过后地雷才会爆炸，但基本不可能跑开，所以听到这个声音就意味着你要挂了，准备重新来过吧大侠。后来经白夜等人研究，这个金属的声音先响起就是为了给玩家留出如电影里遇到同样情况时一样喊"Oh，Shit！"的时间。

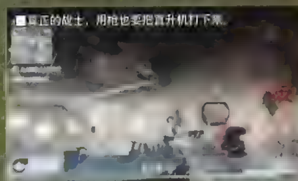

■这就是那该死的Clay More。

最战士的死法

作为一名战士，我们在战场中的表现很突出，杀得多，死得多，跑得快，冲得靠前，杀死的人数一般为第一个数字大于"2"的两位数，并且稍稍大于自己死亡次数，这是比较理想的情况。在团队死亡竞赛模式中，虽然我们没有在队伍的总体积分这个直观的指标上发挥[illegible]死自己对方加10分），但是实际战斗中我们是队伍的先驱者，如果没有我们，队伍就很难推进，当前面有敌人的时候，我们不会停止不前，两支队伍各守阵地僵持不下，我们举着冲锋枪冲到敌人面前，搅乱敌人阵脚，队友可以趁机跟进，而作为先驱的"如我战士"，杀一个不亏，杀两个赚一个，杀三个一会儿重生了发动UAV扫描战场就做贡献了，"万一"没死，我们打过这一轮，再冲一轮就呼叫轰炸机、直升机，为团队做出不可忽视的贡献。当然，一个"合格"的战士在战斗中只是偶尔才会出现连杀的情况，比如网络奇好无比，队友奇强无比或对手奇弱无比……

战士是有战士的尊严的，在经历了之前说过的"万一"的一次情况后，手中E60重机枪的子弹已经全部打完，在战场中游走的"如我战士"也没来得及捡一把还能射出子弹的枪。5个敌人全部被"如我战士"压制在前面的房间里，因为他们刚刚重生，而我又已经绕到了他们的后方，所以目前没有人发现我。看看地图，还没有队友跟上，此等敌人扎堆的良机，如果不抓住一举全歼之乃是人生一大憾事。扫了一眼右下角的数据，还有一颗手雷，以"如我战士"身经百战的临场经验，在0.03秒内就想到了"扔手雷"这个作战方案，接着的0.02秒内又将此方案否决，扔过去他们定会一哄而散，为了实现"全歼"的目标，我只有使出杀手锏了……拔下手雷的拉环，我紧紧握在手中，我听到脑海中习惯性响起的滴滴声，还有几秒钟就要炸了，向前跑，冲进屋子，敌人看到"如我战士"没有端枪却空手跑进来，也是一愣，接着子弹便在我身上倾泻，我凭借灵活的跑动，用自己的血肉撑到几个敌人中间，在被乱枪打死前，我的手雷在我的手中炸开，刚才忙着向我身上招呼[illegible]式打法，所以都在离我很近的位置随着中心手雷的轰隆一声响全都回了重生点。左下角是齐刷刷的3行被我炸死的灰色名字，然后是一行顶着爆炸手雷标志的我的名字，屏幕中间接连显示"+30"、"3 Kills Streak"。

赢了！这是战士精神的胜利！呼叫UAV，端起枪，接着冲。


■真正的战士，用枪也要把直升机打下来。

我明明打中了

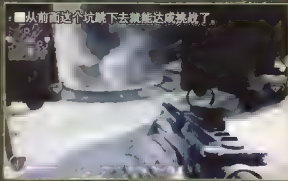
网上对战最重要的是网速，而玩过本作的玩家肯定对不稳定的网速颇有怨言。网速不好经常造成的就是短兵相接，自己一弹夹的子弹全部招呼在了敌人身上，但是目标宛如继承了艾泽拉斯大陆不死族优秀血统的亡灵战士般毫无损伤的冲过来就是一刀……此时回放画面出现在眼前，原来自己刚才根本没开枪！灵异事件？不，其实造成这一幕幕惨烈景象的元凶就是恶劣的网速。如果你不想玩出一肚子气的话，退出后继续寻找新地图并且祈祷信号良好吧。

我不是故意的

网战部分有很多有意思的模式可供玩家选择，其中有一个叫做"Hardcore"的模式，该模式有很多独占要素在里面，比如可以杀死队友、地图和子弹剩余量都不显示等增加难度的要素。这个模式中因为屏幕上基本不显示任何信息，所以经常会误杀队友，笔者有一次在打这个模式的时候遇到了那张"双楼"的地图，打过这张图的玩家都应该知道在这个场景狙击枪是最能发挥能力的武器。于是笔者端着R700在开战后迅速跑到了一座楼的二层角落居高临下，此时对面楼里的一个身影引起了我的注意，一次极好的发挥随后上演，抬枪、开镜、屏气、开枪……对面楼的那个人刚一露头便被我送回了出生点，屏幕左下角显示出我的战绩，正洋洋得意时听到耳机里传来了远在地球另一端的骂声。笔者定睛一看，原来杀的是自己人……大哥，对不起，我真不是故意的。

最冤的误会

《COD4》的网战部分为了给游戏增加乐趣，加入了许多“挑战”，如果玩家能够按照“挑战”所规定的方式达成某种的目的的话就可以获得大量分数的奖励，比如“趴着杀死10个敌人”、“用手雷炸死5个敌人”，更令人发指的有诸如一些“用地雷一次炸死两人”等。在诸多的挑战中，有一项是“从30码的地方跳下去并摔死”，这项挑战最容易完成的地图是[illegible]，[illegible]双总帅”纱迦透露，他在一次网战中正好遇上了这张地图，于是开战后就[illegible]一切[illegible]下地图中央[illegible]纵身一跃跳了下去并顺利摔死，[illegible]250分的字样出现在屏幕上时，房主却因为不知[illegible]


■从前面这个坑跳下去就能达成挑战了。

类似这种有趣的小故事在网战部分还会遇到很多，无形中游戏的乐趣便在这些地方体现了出来。正如之前UCG对本游戏做出的评价，如果没有玩过网络对战部分，那么《COD4》的乐趣你只能体会到40%，所以有条件的玩家一定要体验把网络对战部分哦！最后要告诉玩家朋友们，游戏城寨的PS3版《COD4》战队已经成立了，X360版的网战组织也正在火热进行中，大家可以加入进来一起战。这里可以透露下，纱迦、泰坦、《掌机王SP》的软饼干还有白夜自己都在战队中哦，期待你们的加入！

X360版《COD4》网战召集帖：
http://bbs.levelup.cn/showtopic-541916.aspx

PS3版《COD4》网战召集帖：
http://bbs.levelup.cn/showtopic-541861.aspx

levelup的PS3版《COD4》战队QQ群号码： 27435756

主持人：玛鲁斯

哈尔滨PSP聚会小影 天下聚会







[汕头联盟]

麦当劳秋季自由联机——畅游奏鸣曲


■麦当劳现场的相片。

zyhpsp：2007年11月18日，“天下聚会”汕头STPU联盟秋季自由联机活动第三期——“畅游奏鸣曲”正式奏响！总共到场15人，大家非常有热情，哈哈，这次居然会有MM参加，赞赞赞……


■大家正在认真的联《荣誉勋章2》，把这次联机活动推向了高潮。



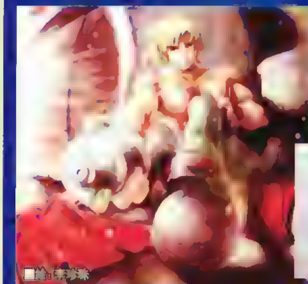
■龙马电玩汕头旗舰店合影。

城寨快报 [原创画区活动] 楼主：Alusell 主持人：玛鲁斯

庆《街霸》再临《街霸》同人作品选

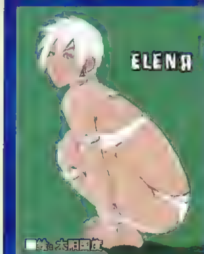
原创画区同人活动第一弹！Capcom公布《街头霸主4》之后，广大格斗迷欢呼雀跃，这期主题就是“《街头霸王》系列”的同人作品，Come on！


■绘：Alusell


■绘：[illegible]


■绘：日日野小白

levelup官方画社“电击绘流”成立！



■绘：太阳国度

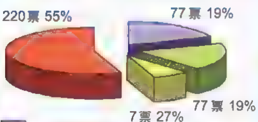
levelup论坛不乏能绘善画之人，自涂鸦板开放以来就有不少人才展示了自己的出色技艺，在这些画手的倡议下，特别成立了levelup的官方画社“电击绘流”，本画社以交流绘画技巧，提高个人水平、集体创作为主，我们也会联系杂志来甄选优秀的作品进行选登，喜爱绘画以及ACG的你，快来加入吧！画社常驻活动地点：levelup原创绘画区。

相关地址 http://bbs.levelup.cn/showforum-185.aspx

中国玩家调查 你觉得自己玩电子游戏上瘾吗？

主持人：光年

本次调查已有401人参与



不上瘾。

自己感觉不上瘾，但周围的家人和朋友这么觉得

上瘾。

或许吧，有时上瘾，但要根据游戏而定。

你觉得自己玩电子游戏上瘾吗？自从游戏机进入中国之后，电子游戏就一直被这样那样的质疑困扰着。“玩电子游戏可以锻炼手眼配合能力。”“电子游戏是电子海洛因。”各种各样的观点多次在社会上引起讨论。但是随着时间的推移，社会对于电子游戏的极端观点越来越少，接受度也越来越高。从最简单的《连连看》到诸多网络游戏，电子游戏现在已经成为了各个年龄层的休闲娱乐选择之一。

对于主要以电视游戏玩家为目标人群的游戏城寨(levelup.cn)的网友来说，面对着“你觉得自己玩电子游戏上瘾吗？”这样的问题会有何反应呢。相信大部分玩家都会在自己的心中有过这样的自问。从11月23日开始我们以此为题对网友进行调查，截至发稿的11月25日为止共有401名网友参与了投票调查。结果占了总票数中55%的220位玩家选择了“或许吧，有时上瘾，但要根据游戏而定。”，可以看出多数的电视游戏玩家都有一定的倾向性，尽管谈不上沉迷，但对于自己喜欢的游戏没有什么抵抗力。

比较有趣的是几乎在整个投票过程中总是有一样数量的玩家选择了“不上瘾”和“自己感觉不上瘾，但周围的家人和朋友这么觉得”在结果中也是如此，选择这两个选项的玩家都有77名，各自占了总投票的19%份额。选择后者的玩家或许应该注意一下，不要因为游戏的乐趣而忽视和和家人朋友的互动哦。毕竟游戏只是娱乐形式的一种嘛。

事实上，在400多个玩家里真正选择了“上瘾”的可谓少之又少。只有占7%的27位玩家认为自己属于玩了就放不下的游戏狂人。不管你属于怎样的玩家，还是那句话“适度游戏益脑，沉迷游戏伤身。合理安排时间，享受健康生活。”

想参与投票或是查看更多调查结果，请关注游戏城寨首页或是直接查看：

http://www.levelup.cn/userdefapp/vote/vote.aspx

胜负师：[一个在外地工作的中年男子，为了哄自己独居的老母亲开心，不惜花大价钱买了一只会说很多话的鹦鹉寄给妈妈，好给她做伴。几天后，男子打电话给母亲：“妈妈，那只鸟你收到了吧？觉得怎么样？”妈妈高兴地回答：“收到了，不错不错，嗯……味道不错！”男子大吃一惊：“你……你怎么把它给吃了？它不是普通的鸟，它可是会说话的呀！”妈妈有点委屈：“那……那我要吃它的时候它怎么不说？”]这是我在博客上写的一则小故事。故事的背后总会有些道理，比如说认为自己很有才的朋友，但又不寻找机会表现出来，那别人又如何了解你的与众不同呢？有些事儿，还是说出来的好，哪怕是在自由谈上说给陌生人听。这个故事，送给邓吉凡，送给张博武，送给哭泣的文渊堂，送给所有在游戏、在生活、在感情上有着困境和迷茫的朋友们。(投稿及意见信箱：tt@ucg.com.cn)

渗透

文 张博武



周末，和久未聚会的好友一起去吃烤肉，尽管知道这几位皆为“日迷”，凑在一起少不了会高谈阔论一番但比前靠自己“博闻强识”好歹还能糊弄两句以不显“落伍”。可刚坐下后一好友剽悍的一句“我已收了四百多部日剧”便将我直接轰杀，令我在接下来的时间段里不得不极不情愿地在一大堆陌生的名字中煎熬着自己的耐心和毅力，偶有一两个熟悉的人物从耳边滑过如堀北真希等也很快淹没在了又一堆更加陌生的名字中，而那仅有的几个“熟人”还全靠了《游戏城寨》的“美优馆”栏目。其实自己像个呆瓜一样听一帮“专家”聊天原本没什么，毕竟世上没人是通才，真正郁闷的是看着别人“久逢知己千杯少”自己却完全无法体会其中的乐趣，这个“别人”还是曾经因志趣相投走到一起的朋友，世间最悲惨之事莫过与此，同时继续无计可施地傻坐也更加坚定了我下次哪怕陪这几位狂人下楼拿报纸也要带上PSP的决心……

“竹野 内丰，听说过。”在熬到快抓狂之前我终于又碰上了一位“熟人”。

“不对！”三人的“怒吼”吓得我差点把烤好的鸡脯又扔回去，然后像作弊被擒的小学生般用变味的日语问道：“な、な、なに？”

“该读竹野内——丰，他的名字比较怪，姓竹野内，单名丰。”朋友的LP用耶稣布道般的口吻说道。对于资深的日剧巾帼们我向来是敬佩有加然后敬而远之的，然而看着一旁两位须眉也跟着摇头晃脑作满意状则让我狂起鸡皮疙瘩，现在我宁愿变成一块烤肉，因为在此种于我而言带着一丝“诡异”的“恐怖气氛”中我实在不知道该如何形容自己的绝望心情。





读书时师长们陈述的游戏之祸仍言犹在耳，尽管当时自己就对这种上纲上线的教条式说辞颇为不屑，但必须承认，不管是现世代还是次世代，长辈们至少有一句话说得对：“外来文化的浸染已让年轻一代对本国传统越来越漠然，越来越无知。”《三国无双》和《三国志》已经统治了游戏世界里那个英雄辈出的中华时代，至于战国，不知道还有几个ACGer看到这两个字能想起齐楚燕韩赵魏秦，能想起荆轲张良？取“大风起兮云飞扬”而代之的，是本能寺小田园关原以及风林火山天霸绝枪等等更“响亮帅气”的名号。

“你记个网站吧，日搜网，有关日本的一切上面都能找到。”好友继续热情地推荐。

“我对日本的东西没什么兴趣。”话刚出口我就知道自己又犯错了。“你所有的游戏机都是日本的！”“你的高达圣斗士变形金刚都是正版日货！”“你这腐败分子没资格说这句话！”新一轮炮轰让我痛感自己下一代主机如果不买PS3我就对不起自己的良心对不起东瀛的诸位大神。可喜欢难道就等于全盘接受而不喜欢就等于全盘否定吗？“求同存异，求同存异……”我气若游丝地说道，仿佛看见擎天柱大哥正威严地告诉我：“小子，俺亲娘是吃寿司长大的，not KFC。”

“为什么美国不多扔几个原子弹？”“因为当时老美只有俩，全扔了。”谈起我们的邻国，长辈们总是无法释怀，那段特殊时期的经历已永远地铭刻在了他们的记忆中。“师夷长技以制夷”，清代的思想家魏源早在1842年的《海国图志》中就已提出了面对舶来品时最正确的态度，不是夜郎自大也不是闭关锁国。但现在提起国产动漫有多少人最先想到的不是“垃圾、白痴、弱智”之类？十余年前国产动漫刚起步时确实“对得起”这些评价，但至少国内的动漫人没有放弃，现在即使日本和港台的漫画家都承认，在画技和分镜等技术层面上，不少国内动漫已超越了他们。很多日本动画公司已将动画制作外包给了国内的动漫制作人，不知看到这些Made In China的精美画面日迷们会作何感想？我们现在欠缺的除了优秀的编剧和成熟的大环境外，观者的心态是否同样需要我们反思？论坛上常见不少玩家花高价购入“日版”模型，而对模型身上的“中国制造”永远选择性失明……



再比如声优，其实说白了就是配音演员，但只有在谈到日系动漫时我们才会特别使用这样的“敬称”或“简称”。经过多年熏陶后像我这种始终对“声控”迷茫的迟钝者在看完一部新动画后也会习惯性地浏览一番Cast名单看是否会有保智总一朗关俊彦大冢明夫等“熟人”，环境的力量果然强大。TGS上众星捧月般的声优甚至能让一个没什么猛料的小展台人满为患，而咱们的同行却始终处在不受人待见的尴尬地位。暑期大热的《变形金刚》在国内上映时破天荒地搞了个“声优见面会”，几位主要配音演员从幕后走到台前和大家见面，这本是一件大好事，至少这次我们的策划终于和国际“接轨”了，尽管翻译质量仍有瑕疵，但至少相对于彼得·加仑那已略显老态的声线来说，擎天柱的国配得到了粉丝们的一致认可，然而很快就有人跳出来指责说你一个配音的跑出来瞎折腾啥？我不知道当《高达00》上映时面对一众品着高达料理玩着高达模型的嘉宾时，日本是否会有人这样说或这样说又会有怎样的后果，诚然“高达”的国民级地位非大众作品可比，但如果没有雷长喜和杨文元这两位当年的“顶级声优”那完美的演绎，七月的大银幕上擎天柱现身时又会有多少人在掌声和尖叫中感动得热泪盈眶？《变形金刚》热映后网上出现了一批怀念“中国最优秀的配音演员”的文章，也算是对两位已仙去的前辈最崇高的敬意了吧。

在资讯发达到令人审美疲劳的今天抗拒自己与他人的差距是可笑而且不现实的。落后不可怕，但固执地习惯于这种落后并津津乐道甚至以此为荣，这才是真正可悲的事。

本栏目文章仅代表作者个人观点，不代表本刊立场。

输给了残影



何为残影？就是液晶等设备的显示拖慢现象，图像动了，在原来的地方留下的一团模糊的影像，就像影子一样。

我和其他的热血青年一样怀着RPG般的梦想进入了大学，也希望能经历一场爱情，虽然不需要像RPG中英雄救美或者拯救世界那么轰轰烈烈的经历，但是也很希望能认识一位女孩，并能够共谱爱情篇章。

进入大学之后我果然遇到了自己喜欢的女孩，她有着非常可爱的外表，（我不是LOLI控）虽然没有惊天动地的美貌，但她却给我留下了很深的印象。也许是自己平时游戏玩多了，不知道怎么主动去和女生说话。想想游戏中大多数都是水到渠成的，要不就是不打不相识，要不就是英雄救美（为什么现实中没有怪物？）。而我只能从旁敲侧击中了解了一些情况，最重要的是已经有男朋友了，这点让我暴受打击，直接把我Return到了迷宫门口。我自知没有那种"挖墙脚"的能力，也只能继续自己的游戏，不停地去鼓楼买碟，并在这混混沌沌中度过了大一的美好时光。

进入大二之后，利用存的钱于上学期买了个NDSL，也只能选择游戏转移自己的的注意力。然而也就在这个时候我听到了一个好消息——他们分手了.（发现自己很自私）我觉得自己的黑夜中终于出现了黎明，就像一个雷魔法把前面的一条死路给劈开，出现了最终迷宫！然而这种感觉就在短短几分钟之内被彻底浇灭，就像从来都没有发生过一样，原因……还是自己没有勇气。平时玩恐怖游戏的胆量哪去了，也许真的像别人说的那样，游戏中有无数次的Save Load的机会，你一次不行还可以重新来过。改进策略，一次不行两次，两次不行三次……直到成功，而现实呢？你只能采取押宝的方式，失败一次也许就从此GAME OVER了。由于胆怯，我只能把追求她的想法重新放回储物箱，并且封上了封条，自己继续一个个游戏中的爱情故事。而不久后，也传来了他们又和好的消息……

到了大二下学期，宿舍里一共出现了四台PSP，从此开始联机玩《怪物猎人P2》。一个学期也就基本上是在那种杀怪的日子中度过的。自己渐渐忘记了储存起来的想法，这个时候不知是好是坏的消息再次传来，她和他又分了，据说这次还很严重，可能就到此为止了。当时我暗恋她的事也仿佛变成了明恋，宿舍里的人都知道了，并慢慢传到了她耳朵里。那时正值考试阶段，我想在这个时间还是不要表白算了，毕竟不是个好时候。但可能是受了宿舍同学的怂恿吧，考完第一门之后，一切事情都发生了本质的逆转（我都不知道自己在说些什么），我终于跨出了关键性的一步——向她表白了！结果……当然是被拒绝了。也许是压抑太久的内心彻底爆发了，能量直接蓄到了MAX，可以放超杀了，一次表白不行那就两次……

时间很快到了暑假，而且也一下子到了8月21号这天，这已经是第N次表白了（自己果然是一下子爆发成小强了），发了几条短信之后我又从侧面进攻，鬼鬼祟祟偷偷摸摸地表白了一回，然而当我收到一条这样的短信时，我已经感觉到了什么。"我也不晓得怎么说，付出和回报应该是平等的！可是……我总觉得对不起你。"傻子都看得出来了，她的前男友就像久久不褪的残影一样留在原地，深深地映在她的心里。我也回了一条"如果你直接说你心里其实在想着别人我可能还会明白些。"她回的一条直接就把我给Perfect了。"我是忘不了他……对不起……我也不会去找个替代品……"，看了看时间已经是22号的凌晨一点三十四分，后面她说了句"还可以做好朋友"就沉默了。那晚，注定将是个不眠夜，躺在床上我想了很多。

全副武装并且各种辅助有利状态都加上去了，竟然输给了残影，一个残影？如果真身出现那我还不尸骨无存了？心一直在一绞一绞地抽搐，回想自己这两年大学都做了什么。觉得自己已经完败了，父母辛辛苦苦送自己上大学，而自己就像梦游了两年，一事无成。不该做的做，不该想的想，我真不知道应该怎么样，也许普通朋友的关系才是最合适的吧。有种东西叫做自知之明，有种决定叫做放弃，也许已经到了这个的时候了。永远没有最佳答案，这个也许就是最好的答案吧——好朋友？这个"好"字估计也是可怜我才加上去的吧，以后能当我是一个朋友，平时能和我说说话或发个短信就好了，这个"好朋友"三个字我想我还是无福消受了。迷迷糊糊中睡着了，不过6点多又醒了，一想到这事儿心里就像一抽一抽的，也许自己是个性情中人，心情大起大落吧，幸好没有吐血。打开QQ把自己的签名改了：求药一粒融化记忆，求剑一柄斩断情愁，求路一条走出困惑，求梦一场永远不醒……

看到NDS群里有个人说要存钱买辆山地车，并且所有装备要买齐至少也得5000多，我刚想骂一句"傻瓜"，但是话到嘴边最后还是没有说出来。这是这位老兄的梦想，他为了他的目标在努力。有目标生活才有滋味，虽然过程可能会很苦涩，但一旦目标实现，细细品味，那种叫"成功"的茶世间没有比它更好喝的了。而我呢？我的梦想，我的目标又在哪里？

文 哭泣的文渊堂

格斗"♡"纪元



在日本街机行业一直有一个传说"每当日本街机处于生死存亡之际，总会出现一个划时代的新型游戏拯救业界，所以日本街机永远不会消亡。"虽然很多人仅仅将这句话作为日本人绕圈子赞扬自己骨子里的忧患意识而付之一笑，但事实却一次次的证实着这一点。无论是大型体感机的出现，还是把卡片储存等功能加入各类游戏，抑或是干脆推出街机上的卡片游戏，与国内大部分地方靠一些经典老游戏维持人气不同（虽然国内大环境也是很大的原因），日本街机总能在崩溃的边缘打出漂亮的逆转一击。

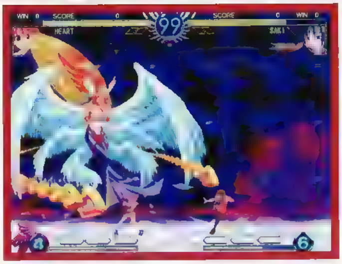
当然，现在的日本街机处于一个稳定期，本文的主题也并非日本街机产业回顾，但是有些话还是需要说一下：在看似平静的湖面之下，依然存在着可以造成惊涛骇浪的暗涌。从斗剧的比赛项目可以看出，直到斗剧'05为止，所有比赛项目均为经典游戏的续作或外传，这些项目分别是斗剧03的《KOF2002》、《VF4 EVO》、《GGXX》、《CVS2》、《灵魂能力Ⅱ》、《SF3.3》、《SF2X》；斗剧04的《KOF2003》、《恶魔救世主》、《VF4 EVO》、《CVS2》、《SF3.3》、《铁拳4》、《侍魂零》、《GGXX＃R》；斗剧05的《KOF NW》、《VF4 FT》、《SF3.3》、《CAPCOM FIGHTING JAM》、《铁拳5》、《GGXX＃R》。日本格斗游戏已经有数年没有全新的人气作品诞生！和家用机的情况一样，街机也走入了一个靠经典续作才可以保证票房的怪圈。

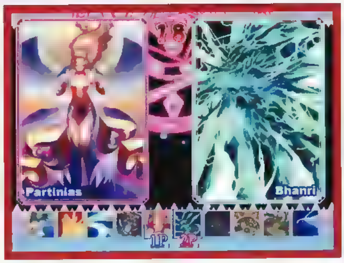
斗剧'06，一款完全新作横空出世，冲击着所有街机格斗游戏玩家的眼球，那就是《北斗神拳》！虽然

由于种种原因，《北斗神拳》并不算是一款十分成功的作品游戏，但是以BOOST为首的全新系统却给格斗游戏带来了一条全新的思路。BOOST是《北斗神拳》的标志系统，通过攻击或被攻击增加BOOST槽，一共3条，在BOOST有1条以上的情况下(一般角色在CD攻击命中同时摇杆拉前的话会自动附加BOOST)可以按E键用BOOST取消当前动作，由此派生出变化极为非富的打法。就像副标题"世纪末救世主传说"，《北斗神拳》成为了街机格斗游戏的新时代的探路者。而接下来所要介绍的，就是《北斗神拳》新路的继承人——《阿尔卡那之心》(ARCANA HEART)。

《阿尔卡那之心》的剧情背景很简单：10名都立御苑女学园中等部美少女学生，她们另一个身分则是日本圣灵厅的圣女，世界里有天使与精灵的存在，某日在东京上空发生了神秘异次元事件，圣灵厅立即将这些能操纵天使和精灵神秘超能力的圣女们编为调查小组，故事由此展开……

光看介绍，这更像是一部《舞HIME》风格的动画，而不是一款正统的格斗游戏(PS2上推出过FANS向的《舞HIME》格斗游戏)。但无论是游戏系统、人物特性还是角色平衡，《阿尔卡那之心》都至少做到了中规中矩，脱胎于《北斗神拳》BOOST系统并加以调整改善的HOMING系统成为了这个游戏的灵魂。这里解释一下，HOMING是在BOOST基础上加以改善的系统，同样最大3格，但并非通过打击增加，而是在平时自动增加，不同情况下使用会有不同的回复惩罚时间(一定时间不增加)。使用面也变得更为广泛，甚至可以在防御中使用，是逆转攻守的一种手段。







▲这位就是挑战赛的主角《阿尔卡那之心》国内高手"奶王"。

从实际情况来看，《阿尔卡那之心》是相当成功的，以当年新作的身分入选斗剧大赛，同样是64人个人赛，但申请预选店铺的数量相比前辈《北斗神拳》的62家增加到了140家。据今年前往日本参加或观摩斗剧的人说，《阿尔卡那之心》在日本的人气相当高，几乎每家街机店铺都能看到。

说到人气，就不得不顺带一提日本著名的"宅文化"，以美少女为卖点之一的《阿尔卡那之心》自然也会受到无数宅男的追捧，周边一款接着一款地推出。将视角转回国内，《阿尔卡那之心》虽然很早就得到引进，由于全女性角色的设定被戏称为"全是奶"，在对游戏的认识上有一定偏差，亦或许是环境上的差别，《阿尔卡那之心》并没有像日本那样一经推出就受到广泛关注，大多数时间都是在机房一角空荡荡地摆着。直到最近，一群喜欢《阿尔卡那之心》的玩家团结了起来，在上海正阳游戏举办每月一次的"奶王挑战赛"。

为什么这个比赛有一个这么奇怪的名字？其实"奶王"是对一位《阿尔卡那之心》高手的称呼，因为他的实力远远超过国内其他《阿尔卡那之心》的玩家，所以得到了这个有些调侃性质的称号。而"奶王挑战赛"是《阿尔卡那之心》玩家近期在上海正阳游戏组织的活动，通过给予奶王一定的限制(比如随机选用角色)，由众人挑战的"组手"(意为"一对一的切磋")性质的比赛，虽然参与的玩家不像一些热门游戏那么多，但比赛还是办得有声有色。(详情请登陆游天堂论坛2D格斗游戏区或QQ群：47694711查询)

最近，日本的街机游戏杂志上公布了系列最新作《阿尔卡那之心2》，想必届时会再度刮起《阿尔卡那之心》的强势旋风。而国内，我们也希望通过一些民间的比赛，能够将这个有趣的游戏在一定程度上推广开来，希望《阿尔卡那之心》也能够像《GGXX》、《月姬格斗》等作品那样逐渐被大家所接受。

另外，除了《阿尔卡那之心》，近期还有一款基于《北斗神拳》系统制作的格斗游戏新作，那就是《战国BASARA X》。由此可见，经过《北斗神拳》在2D格斗游戏系统上的新尝试，《阿尔卡那之心》的完善，《阿尔卡那之心2》和《战国BASARA X》将带动日本街机格斗游戏步入一个新的空间。希望国内随着街机环境的日渐改善，会有更多的街机经营者引进街机新作。当然，与之相辅相成的是需要有更多的玩家去接受和支持，这样才能形成一个良性循环。

文 游天堂

价值之于我们

[illegible]

文 邓吉元



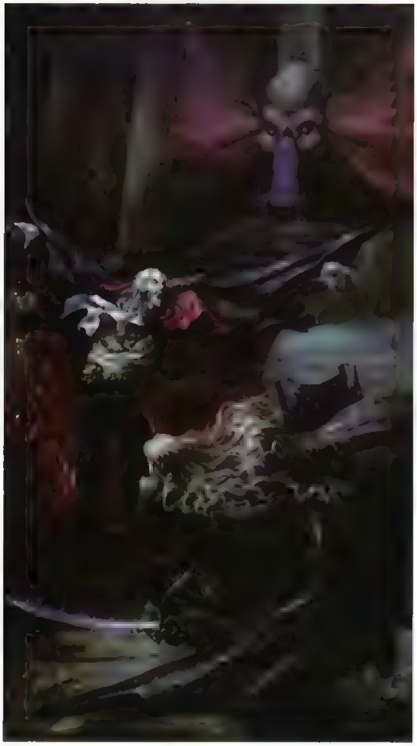
游风艺苑

Gallery of Game Style

栏目主持 一刀

一刀

最近收到部分读者来信认为同样作为"图秀"性的栏目，"游风艺苑"每期的图片数量相对于"秘密花园"等显得稍微少了些。其实，本栏目此前之所以坚持固定5张精品稿件的做法，目的是让那些出自玩家之手的插画佳作能够以较大的幅面完美展现给广大读者。但既然有读者反映图片不够看，那么，本着"一切从读者感受出发"的原则，我们决定从本期开始根据来稿的质量和数量酌情增加图片数。因此，在这里本刀想向广大画手朋友们发出号召，把各位用丹青妙笔绘制的优秀作品大量砸过来吧，"游风艺苑"需要大家的支持和关注！



北京·猫眼石

一幅生动展现《恶魔城X 月下夜想曲》中阿鲁卡多与德拉古拉伯爵决战时刻的插画，作品无论构图、上色以及人物表情动作等细节刻画都非常专业。作为系列忠实FANS，作者通过作品显示了心血与诚意。





南宁·言宜

将奇幻特色与东方元素进行有机融合，是"《幻想水浒传》系列"原画的一大特色，而其清爽的画风也为玩家所喜爱。上面这幅同人作品，整体感觉清新明快，再现了原作的风格。

北京·miracle

"又一次模仿野村原画的风格，虽然怎么画都不是很像，但觉得只要有爱就行了！"作者如是说。事实上，能够将《美妙世界》原画风格模仿到如此程度，已经是"相当有爱"了。



成都·三宅一生.小虾

作为"《GGXX》系列"的副主角，Ky一直以阳光帅气的面目示人，不想到了同人女画手笔下，这位大好青年竟成了不折不扣的"花样美男"……不过将白衣与背景直接融合的处理很有特色，人物因此显得飘逸洒脱。





宁波·wellrex

最近似乎流行以创作同人封面的形式来表达对某游戏的喜爱，但眼前这张封面把我难住了，尽管画风比较成熟，而人物的服饰设计也颇有特点，但这究竟是哪款游戏呢？知道的话来信告诉我吧！

济南·面包超人

面包超人久违了，不过他这次带来的竟然是……猥琐路线的Q版"咸蛋超人"。五短的身形、欠扁的表情、还有那半颗断牙……看来在猥琐度上，这家伙已经和育碧的疯兔们有一拼了。

投稿须知

形式主要为单页的故事稿或者单幅画稿；请在画稿背后留下详细的联系地址及真实姓名（Email中也要注明），也请为自己的画稿起一个好听的名字，并讲述一下自己在作画时的感想，一并写在稿件的背后；画稿的题材方面请尽量与游戏有关，也欢迎原创稿件；信件投稿请注明"游风艺苑"收，Email稿件请寄往专用邮箱gallery@ucg.com.cn；稿件刊登后作者可以获得样刊一本，根据稿件水准稿费为40～100元不等，在刊登后一个月之内寄出。最后，欢迎大家踊跃投稿！

互动通道

电子邮件：ucg@ucg.com.cn

邮政信件：兰州市耿家庄邮局99号信箱 游戏机实用技术杂志社 邮编 730000

互动信箱

本期为您准备的礼物



本期 20 特别奖品

中奖者将随机获得下列奖品中的任一种

超大幅布制游戏海报
ACG主题纪念T恤
ACG主题精美明信片
时尚ACG运动护腕
FF金属封面笔记本
FF大幅亮丽水晶贴
尤娜挂饰精致手机链
各类ACG特辑专刊
Q版小编形象随意贴（随机5款/人）

ACG精美周边



特别大礼！

新版 PSP 1

一位玩家的受骗经历

Email 纳腾

我一直非常喜欢《怪物猎人》，只是每次只能在UCG和网站上看看图片，仰望一下！所以我一直就在为了可爱的《怪物猎人》准备着……终于要去上海求学了，在没到上海读书之前我就告诉自己PSP不远了(因为在外面读书一般家里应该会给多一点的生活费的）！终于半个学期过去了，在我床底下的方便面箱子也有好几个了，数数钞票600多！激动啊，YEAH！11月初的时候，在淘宝看到一个叫“qq1997×××”的卖主！也是上海的！天呐，他卖的东西便宜到我自己都不相信！PSP豪华版+4G棒子才530！还有N多很NB的价格！PSP2000的也只要800多，赠品超好！但是但是……虽然我想他可能是个骗子吧（因为前面也遇到过几个），但是自己还是加了他的阿里旺旺聊了起来。我问他怎么卖的特别便宜啊？他说他的进货渠道不同一般。我就想骗子的话也不怕，上海当面交易嘛！我不带钱去，看了货再交易！我就问他可以当面交易吗？他说OK。我说我去他那里拿！但他说什么我们这不行的，不能第一次就让你进厂……我也没多想！过了几个星期我好像在网上看到他的PSP卖了几台！我那个高兴啊！想着《怪物猎人》……然后我约好他到我们学校附近交易。两天后，我还问了他一些版本问题，他说可以帮我升级到可以玩破解版的版本！我越来越……激动啊！还让他帮我拷《怪物猎人》来着！交易当天我就早早起来等着电话了。10点左右，他突然打电话过来说要我先打100块钱去开什么收据。我也不清楚这些，但他还问我是不是要拷《怪物猎人》……我就想怎么很像骗子的似的……然而因为一直都是幻想着《玩怪物猎人》……所以……就给他打去了，打去之后他说他让他公司的送货的来送自己不来了。15分钟后，一个陌生的电话打了过来，和我想的一样是送货的，说在什么什么地方等我，让我过去，然后又马上说什么公司来消息等一会儿打给我。我那个兴奋啊，飞奔了过去！然而左看右看都没看到疑似身上带PSP的。刚好，送货人的电话又来了，说公司那边说我钱没付清，要我付清才给我货。我就问他在哪里啊？当面给你吧……然后……然后……哎，心里好难受啊！我又徒步走了5公里去给他们打了剩余的钱！我那个疲惫加激动啊！这时送货的电话又响起，才终于现出了他的真面目……说什么因为是第一次交易让我交2000元的保险费！天！我真的是又气又怕！我和卖主联系告诉他我还是学生没那么多钱！他过了会儿告诉我说最低500，因为他看得出我是真的很想和他们做生意的。他又叫我去借，还说钱是交易之后就当面还你的。我好累啊……心痛得不行，我终于一巴掌把自己打醒，告诉自己是个骗局！我当即就和卖主说我不要了！还我钱！然而怎么可能……我最最期待的《怪物猎人P2G》也飘得更远了！家人！我对不起你们呐……真想死了去！老板告诉我说一星期后会打钱还我……唉！大概是想偷溜吧……我真的被骗了！头沉沉的！脚软软的……以后的一星期都自闭ING……朋友没敢告诉，家人更是不敢说！警察局都没去！过了10多天后，在我去拿UCG的时候我决定了！我要把我的经历说出来！告诉给各位想贪图便宜的朋友们！提防骗子！

编 唉，的确，骗子是如此可恶，尤甚于乞丐和盗贼。当这三种人从你身上以不同手段获得利益时，乞丐会感激你，盗贼会拜谢你，而骗子则会嘲笑你。如果说这世界上真有什么人是彻底地无品无德的话，那一定非骗子莫属。就此事而言，其实如此低劣的骗术我们应该在第一时间内（打100块钱去开收据时）就当即识破才对，明显能看出，当对方重复“你是不是要拷《怪物猎人》”时，这位朋友的心理防线已经彻底崩溃了……总之，希望大家能够摈弃投机取巧的侥幸心理。我们每天可能都会遇到各种各样的事情，作出各种各样的判断，面临各种各样的诱惑。很多时候，你需要仔细地想一想，自己贪图的便宜是不是超过了自己理想内的最大限度，或是为对方付出的风险投资是不是超过了两人之间的信任——当这种时候，你一定要认真考虑清楚，自己是不是陷入了一个局？一个会让你名利尽失的陷阱？对于这件事情，我的建议是，即刻通知淘宝方面的警察机构予以举报，而后向家人澄清事实，并向公安机关检举备案，同时将那两通电话号码及银行帐号全部提供给警方，不能让他再这样逍遥法外下去。要知道，之所以现在的骗子如此多且猖獗，正是因为像你这样的受骗者大多以息事宁人的态度处理所导致的，故此我希望你能妥善处理此事，不要让自己留下一生后悔的阴影。

对2008大改版的展望

上海 黄晓芹

1.“黄金眼”作为游戏初评，对读者而言是非常具有参考价值的，所以必须坚持客观公正的原则，不能因为个人的喜好而把自己的主观情感放到评判中。当然编辑也是玩家，也同样有自己的喜好厌恶，这不应当抹杀，但是要注意在什么时候什么板块表现出来。如果文章是作为个人评论，那么无可厚非。“黄金眼Review”作为主打评论板块，内容缺乏新意和深度，有负“已发售游戏深度回顾”的名号。而“游戏时间XX小时”更是毫无参考价值。希望明年改版后能参考《游戏·人》的评论内容，加强评论内容和力度，再加上一些国内外业界内容，把深度回顾的重心转到这方面。

2.攻略是游戏杂志的重点，就目前的攻略质量来看，UCG做得还是很不错的。攻略内容完整、详尽、完成速度快、版面设计好。希望今后遇到大作的时候，不要因为赶速度而忽略了质量。希望看到2008年有更多的精品攻略出现在UCG上。惟一的问题是，关于剧透，希望能把握一个度。

3.现在的网络发展如此兴盛，就资讯的速度来说，网络有着不可比拟的优势，也就加大了杂志生存的难度，所以必须有自己的消息渠道和视点。目前国内只有少数几个知名网站有一定水平的攻略制作能力，其他都是相互转载。所以杂志只要在特企、访谈、深度评论上下些功夫，就能体现出网络还不能取代传统纸媒体的理论。

最后，希望《游戏机实用技术》在改版后能真正对得起封面上的名号——中国电视游戏第1刊。

杂志缘何厚此薄彼？

Email adamlove18

为啥我现在看贵刊的感觉就是没人说PS3好的地方。X360坏的地方那么严重，竟然没多少评价，相反PS3有点问题好像就很多人抓住不放了，难道是我的错觉？其实我玩PS3的时间远远大于X360，说实话，X360我真不知道玩啥游戏，对枪车球游戏确实没有感觉，但是PS3上的《审判之眼》和《瑞奇与叮当》却能让我有种久违了的激动的感觉，而且现在X360在国内也应该是有很多盗版吧，如果PS3有了盗版，会怎样呢？新闻评论什么的暂且不提，我觉得众小编也是多主观地说X360好，不知道是先入为主还是不想否认自己的选择。我并不是说X360不好，要不我也不买了，但是我现在很难在贵刊上找到客观评价X360和PS3的地方，不过却能找到很多大吹X360咋样咋样，游戏咋样咋样的地方。文字上的就不举例了，最新一期《游戏机实用技术》，“黄金眼”里面，《使命召唤4》和《真·三国无双5》是不是都是多机种？为什么满分的挂着X360的标志，《真·三国无双5》反而挂着PS3标志了？版面上面说另外版本的评价在下面，我看了下，貌似分都一样啊，那直接挂着多机种不就行了？干吗多此一举呢？也许又是我吹毛求疵吧，但是确实看的很不舒服，就觉得是故意让人看见是X360游戏得满分的感觉。

编 黄金眼”是一个非常重要的栏目，为了让它更加公正、权威，我们一直都在对该栏目进行改进，adamlove18提到的上期的两个问题，正好体现出了我们近期改版的方向。目前很多游戏都会推出PS3和X360两个版本，而这两个版本之间往往都会有差别，为此从上期开始我们特意将两个版本分开评分，但如此一来就出现了你在信中提到的问题，我们也意识到了这一点。不过这完全和偏向某台主机没有关系，请你放心，以后我们对于这样的跨平台游戏，会视情况来进行处理，像《使命召唤4 现代战争》这样两个版本基本一致的游戏，会统一给出评分和评语，不再分别打分，对于像《真·三国无双5》这样尽管两个版本有区别（如PS3版装硬盘后读盘速度加快），但不足以对评分造成影响，也同样统一处理，仅在评语中指出不同版本间的差异，但对于两个版本有明显差异的游戏，则仅对高分版写出评语，低分版仅给出评分，至于两者间的差异会在高分版的评语中体现。下期杂志会进行全面改版，黄晓芹同学提到的许多问题都将成为我们重点对待的内容，而“黄金眼”栏目也会有新要素增加，敬请期待！

1.请您为本期中[illegible]栏目打分（满分为100分），内容包括封面、新闻、前线、特企、特稿、攻略、研究、光盘等，谢谢！
2.请问您觉得[illegible]杂志上哪篇攻略（或研究）对您的帮助最大？
3.您对杂志目前的[illegible]
4.结合本期“互动信箱”里第一位读者的来信，也请您谈谈自己是否有过受骗的经历吧？（最好是与游戏相关的）我们会择优刊登在“读编往来”中哦！

本期获奖名单将在194期公布

178 互动信箱送礼名单

PSP-2000 上海市松涛路 徐夏青

玉林	陈安	江门	关荣钊	连州	孔令文	北海	潘光平	武汉	詹奕晨
南京	陈巢	汕头	何裕贤	北海	李春生	桂林	沈洋	昆山	詹育晋
柳州	陈嘉	重庆	雷然	常州	刘颖	昆明	王潇	资阳	张力耀
西安	高湛	新乡	焦瑞鹏	平湖	毛佳斌	怀化	杨惠	九台	邹一同

■我们每一期都会从回答本期调查提问、来信提出意见和建议以及投稿的读者中挑选出一部分来赠送礼品。写普通信件及发Email都有均等机会获得礼品。
■请一定要注明自己的真实姓名和准确的通信地址、邮政编码，最好能留下电话号码，以方便我们发放礼品。

廣告已屏蔽

697354

读编往来

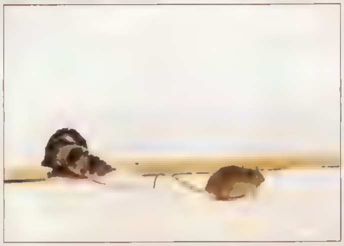


邮编：730000
兰州市耿家庄邮局
99号信箱
游戏机实用技术杂志社
通信地址
Email:ucg@ucg.com.cn

UCG全体小编欢迎您到读编往来做客！

插画：阳光成员 无常量　主持：纱迦&玛娜

★由于在邮递过程中信件容易受到一定的磨损，所以最近几期杂志中，小编们一直提醒大家在信件内文的结尾将邮政地址重新写一遍。不过从近期收到的邮件来看，有一部分读者又在信件内文的结尾处写道：“兰州市耿家庄邮局99号信箱游戏机实用技术杂志社收”……这里要提醒各位读者，在信件内文应该留下的是自己邮政地址而不是编辑部的地址，以便在中奖时邮寄奖品。



★上期放出了多边形“一生的神作”之后，众多读者纷纷来信表达了自己的祝福之意，在这里多谢大家的关心。还有一部分读者提出了各种如何将小多边形培养成游戏宅男和编辑部接班人的办法，多边形任重而道远啊……

★在互动信箱中征集改版建议之后收到了很多读者的来信，对于这个问题大家都很认真地提出了不少具有建设性的想法，也让我们更了解了广大读者的要求。从下一期起，全新改版的UCG就将和大家见面了，希望做出的种种改变可以让大家满意。

编辑部近期流行游戏 What's IN?

最有投入感的游戏

《安布雷拉历代记》(5人)

好想变成那个丧尸……

——看到吉尔姐姐用双腿扭断丧尸脖子的一幕时，不少小编纷纷如此憧憬。



◀这就是“生化危机”系列史上最幸福的丧尸了，让我们用眼神杀死它吧。

最感动球迷的游戏

《WE2008》X360版(4人)

不拖慢了！终于不拖慢了！

——一番感慨之后，突然发现似乎不是游戏的品质上升了，而是我们的审美品位变低了……

最同心协力游戏

《使命召唤4》(6人)

在编辑部同仁的共同努力之下！55级了！

——Gouki

最有激情的游戏

《怪物猎人P2》(3人)

猎人们的狩魂再度被“P2G”点燃，吼吼！

——由于《怪物猎人P2G》放出海量新情报，“猎人众”再次磨刀霍霍向怪物。

注意 事故多发时节

[illegible]……我，真的很伤心，很难过。

[illegible]

[不知道为什么最近丢失PSP的事件似乎越来[illegible]]



读者的邪恶

陈果：首先要恭喜多边形大叔神作诞生！虽然我的第一反应是“多边形已经结婚了？”(因为只看到过胜负师的结婚照)。UCG编辑部后继有人啊，大家一定要把他培养成一个OTAKU美少年！我看好各位哦！

bingyue19880：先祝贺多哥的“神作”来了，对于小孩子，启蒙读物是必须的！我就建议一下多哥要像泉爸一样，让小多读UCG、《模魂志》和《最动漫》，然后……然后……新一代的宅男诞生了！

最体贴的读者

海马浩树：多增加“读编往来”的页数，再增加多些互动的栏目等，一是可以增加与读者的感情，二是可以减少攻略量减少小编负担，何乐而不为~

最难以满足的读者

风干的血泪：经过了不懈的奋斗以及小额的筹款，终于在一个月以前入手了X360，进入了次时代。虽然作为一名高三的学生，不该这么“猖狂”，但还是没抵住诱惑，诱惑这个无底洞……

但玩了两三次之后，发现当时的兴奋感荡然无存了，倒不是因为X360本身有什么问题，只是觉得心里少了些什么。或许我在乎的并不是能玩上X360，而是那种能和朋友们一起剩吃俭用攒钱时的感觉，那种囊中羞涩但心中充满无限希望的感觉，现在已经感受不到了。朋友们都还在为“理想”奋斗着，但我却提前结束了战斗(买了个二手机……)。一瞬间，不知道自己该做什么了，没有了目标。或许说得有点严重了，但心里空空的感觉确实不太舒服……

女猎人的靓衫之道

想要更漂亮就要付出更高的代价!

作者：7'sweet



来到猎人村子里，先打量了一下我的房间，穿上衣服(第一次出门肯定不能穿太夏天了，要给邻居们留好印象的说)便出门去拜访周围的邻居们，了解了我衣食住行的来源，还在遛弯的时候顺便拐了一只可爱的、流浪的、没穿暖的(在我穿雪山装的对比下)、可怜的、还乱串的、粉粉的猪回家。

一个人磕磕碰碰、艰艰辛辛地闯到3星，一次BF过来说看到一套特别漂亮的婚纱装(其实就是樱火龙装)，我一听眼睛便绿了，缠着BF要给我做一套。于是我背着不熟悉的弓，BF扛着太刀我们便踏上了婚纱装的旅程。素材的搜集是一个艰辛的过程，那天我们两个人争分夺秒从晚上10点奋斗到凌晨2点钟，我那套漂亮的婚纱装终于彻底完成了。完成后我便迫不及待地穿上它走出去秀了一把！婚纱装也是我猎人旅途里第一套完整的、拿的出手的、比较漂亮的套装了，我实在是好可怜啦~

由于受到了婚纱装的影响，我便决定在我一个人的时候做漂亮的装备来穿。于是除了每次完成任务时的那种开心，在看到有好看衣服时我也特别兴奋。时不时的便去装备师傅那儿看看有没有什么新的、好看的、在我力所能及的范围内能做出来的装备，因此漂亮的装备成为我杀怪的主要动力之一。

在我的不断的努力、超常的耐力下，我做出了麒麟弓装、电龙S弓装、花瓣剑装和电龙U剑装……

麒麟弓装非常喜欢，性感就不说了，出门打怪的时候能把怪的位置看得清清楚楚，也不用再乱跑找怪了。

电龙S弓装，最初吸引我的是她的衣衣和裙裙，但是头饰却是太失败了，感觉好像太平天国，而且这个衣服也没有什么很好的技能，所以除了偶尔穿上秀秀，其他时间基本躺在我的衣柜中沉睡……

花瓣剑装是不能不说的，为了花瓣装的素材大王花，我放弃猎人职业好长时间，天天当农夫去农场里面种菜，终于功夫不负苦心人，让我完成了。花瓣装的美在于细处，她的花边、层次感、装饰都很耐看，真是太感谢游戏制作人了，做了这么好看的一套装备出来，简直不是猎人装，而是一套精灵装。

电龙U剑装也是花费了我和BF的心血共同完成的，粉红色的、柔软的皮面，看一眼便喜欢上了。做这套装备的时候白化的生肉片比较难拿，

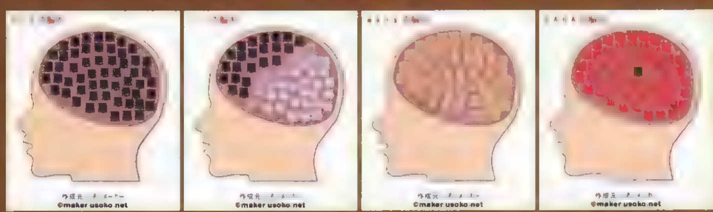


我们打了N遍的白电龙，由于我们老是一直都只打它一个，打得我都觉得它似乎要绝种了一样，而且每次它飞回3区睡觉时一瘸一拐走路的样子好可怜哦，后来在我强烈的要求下每次都只捕捉不杀死它(至少不能让它绝种了)，才觉得好受点。

由于和BF联机的时间有限，加上自己单人做很多高级任务又比较困难，所以游戏中的很多高级的漂亮装备都还没有做出来。最近又常听BF很激动地跟我说《MHP2G》将在08年3月13日发售，据说里面增加了新的怪物和新的地图，并且单人任务的时候都会有一只猫猫跟着，不晓得它会不会带着大袋子帮我装打到的素材……到时候一定也要做更多的新漂亮衣服来，要把我的衣柜塞得满满的，嘿嘿。

大脑秘密鉴定!

河南 邓昌文：有一个非常有趣的"脑内成分检测"游戏不知道小编们做过没有，最近我闲来没事给各位小编测试了一下(由于中文输入不准确，所以选择参与测试的小编名字都是有英文写法的)，测出的结果令人大跌眼镜。果然不测不知道一测吓一跳，原来UCG的小编们一个比一个邪恶，ACE飞行员更是邪恶之最，相比起来，一直蒙受了不白之冤的D・S居然还不是那么邪恶，最有专业精神的就是玛娜了，整个脑袋里全是"游"……



本期最伤感读者

土方岁三：自从知道多哥喜得贵子之后，心中无限失落！当我要立志做一个想多哥一样的小编时阳光成员已经如雨后春笋般涌现而出；当我还没初恋时，胜负师已抱得美人归；当我决心要恋爱时，多哥竟悟出"一生的神作"，我……悲哀！

本期最邪恶来信

广西 沈洋：D・S不是向人询问怎么解决3个月大的小猫爱乱咬人的毛病吗？我有两个方法啦：1.把猫的牙拔了，这样被它咬也会觉得很舒服(适用于那些厌猫但又必须养猫的朋友)；2.主动让猫咬，它咬厌了以后就不咬了(适用于那些爱猫如命的人士)。

最能折腾的读者

visiona13：看到第190期的那个赠品《WE2008》助威棒，我怵那儿了……我起初一瞅还以为是让我绑脑门上的，后来一看原来是往里充气的啊……紧接着我又怵那儿了，我用瞳术给它做了360度扫描才发现有个地方有塑料，然后我又怵那儿了……怎么往里充气啊？我就撕啊、咬啊，最后啊，还是不得其解。是不是前几期的大堆海报把我抽蒙了？这突然换个新玩意儿竟然不知道怎么玩了。

最斤斤计较的读者

未留名：今年的TGS页数只比去年多1页，碟却少了1分钟呀！

趣味截图

《寂静岭 起源》最可怕的场景

nintendo123：按L归正视角后，眼前猛然出现此画面，着实吓人，比那些怪物还可怕，所以寂静岭最可怕的就是主角本身……



王雨燕：墨夜，炒田螺是很美味，但是那东西寄生虫特别多，尤其是现在污染严重，沿海地带和田边地沟里捞的田螺是非常脏的，希望少吃为好。如果真的想吃，买来以后在水里养两天再炒，还有哦，炒田螺一定要放四川的郫县豆瓣酱！

现在你在读者心目中的形象基本就是《小鼠大厨》里那个拿着不明东西啃的胖老鼠了……

……想不到炒田螺寄语这么深入人心。



云南 王潇：根据《爆料报第5期》有关内容，我判断继泰坦、胜娘之后，第三个能够在UCG08年春节合刊上刊登语录的人非ACE飞行员莫属了，如果到时候不登的话，我一定会寄一个大大的"逊"字给你们——这不是威胁，只不过是神偷怪盗性质的预告信罢了。

我都记不清楚今年我又说了什么有趣的话能让王潇朋友写来这样的信件，提出这抬举我的要求。其实编辑部内的强人语录很多，只是我喜欢开玩笑，与"读编往来"主持人达成了默契，他们一旦没有了素材就会拿我开涮……

风干的血泪：看了D·S在190期上的《你凭什么不给我一台PSP》，一改以往对D·S的看法。看过了D·S的照片后还以为D·S是个玩世不恭的公子型的，现在才发现不是，以后不能以貌取人了……

耶，伪装计划成功。

rx7fc：前几天的一节语文课上，老师要我们写一篇议论文，题目是"人生的红绿灯"，然后就提问部分同学可以联想到些什么。接着，一个最强的答案诞生了，"X360的三红问题！"此言一出，老师顿时傻眼，班上的游戏饭立即爆笑，我应该是班上最富有同情心的人，课后不忘去安慰那位同学。我是这样跟他说的："放弃X360，放弃D版，从此爱上PS3，爱上Z版！"

你这是典型的游戏中毒症状，当年我读高中的时候也有你这样的反应。记得那天是公布期末考试成绩单，而我完全心不在焉，脑袋里就想着《侍魂》中霸王丸帅气的收刀动作，当老师喊我名字的时候我居然叫了一声："弧月斩。"

广西 谭岳峰：不知道我的神经错乱了，还是游戏玩过头了，这年中我最喜欢的游戏是《勇者别嚣张》。小时候玩过类似的电脑游戏《地下城守护者》，一直很怀念这种风格，就是由怪物自己行走，感觉很"休闲"吧，喜欢体验那种感觉。现在的游戏进度越来越长了，难度也增加，玩起来有时候还有些累人，除非很好玩，不然玩一会就抛到一边连看都不看，最后又悻悻地删除掉。希望UCG能多介绍点这类休闲游戏，让我们在玩游戏的时候，没有那种机械运动的感觉。

其实现在很多游戏都相当注意创意这个问题，像是《紧急出口》、《Crash》这些掌机上的小游戏就是典型。流程长、难度大的大作固然不少，不过玩起来轻松有趣的小游戏也是很多的，重要的是有一双善于发现的慧眼，杂志上的"游戏进行时"和"黄金眼"里就经常会出现这些创意之作，有兴趣的读者不妨关注一下。

江苏 云翔：根据有关专家的研究，猫和狗的性格一般都和它们的主人有关，就比如我家的狗吧，现在已经养了9年了，但是它从来没有咬过人，性格温和。它的性格就跟我们家里人的性格一样！所以，当我听说D·S家的小猫喜欢咬人后我就知道，肯定是D·S的问题，是他让温顺的小猫变坏的(可怜的小猫啊！为你有这样的主人感到悲哀！)所以，如果想让小猫不咬人，最好的办法是让D·S修身养性。

这样吧，告诉我具体联系方式，我把猫送您那里寄养两天。

云南 王潇：在《游戏城寨》36期中看到风间仁写了这样一句话："多边形的'小多边形'10月27日发售预定，恭喜恭喜。"原以为是什么游戏的戏称，但看过发售表后发现这天并没有什么大作，所以希望多哥能在下期UCG中为在下做个终端解释吧。



欲知详情，请查阅191期UCG的"读编往来"栏目，相信你一定能得到满意的终端解释。

bingyue19880：看了ACE飞行员的小编形象和真人版后，我就发现了一件事，原来是真人版长了一副"穷酸相"(像《旋风管家》的某人)，才刻意要求小编形象看起来像个有钱人吧！对吧！我没说错吧！关于新小编形象，我建议一下ACE飞行员把防毒面具换成克鲁泽的面具，再穿上扎夫特的军服，一来看上去帅多了，二来克鲁泽是扎夫特的王牌机师哦！与ACE飞行员这个名字绝配啊！

你说得没错。当初大魔王问我想把小编形象设计成啥样时，我就对她提了一个要求：看起来要很有钱的样子。成为有钱人是我的最大理想。我一直想着等我有了巨款后筹办一个"见义勇为基金"，帮助那些在现代社会中敢于见义勇为的热血人士，不要让"英雄流血又流泪"的悲剧在我们身边发生。

北京 王健：看了好几年的UCG，写信倒是第一次，主要是想提个小建议，为你们的新年改版出一点小力……今天闲暇时，随手拿来最新的游戏机(12A)从后翻起，看到新作发售表里有《战国BASARA2 英雄外传》，突然在想这是那个《战国BASARA2》的资料片，还是那个被介绍过的《BASARA》格斗游戏哪？心说着，便想翻出前几期的前线狙击好好复习复习，也为日后到底买不买做个考量。但是这个游戏到底在哪一期里出现倒是使我犯了难。所以我想，你们可以不可以在这个表里面加上一栏(或者在曾被介绍过的游戏后面打个括号，在里面写出)标注这个游戏曾经在哪一期的前线里被介绍过，这样对我们或许也会有个帮助。如果感觉地方不够，我觉得可以把并没有很大用处的游戏售价去掉，并且把游戏原名与游戏公司那两栏缩短，应该就能够挤出一栏了吧……

如果要在"新作发售表"里加上一栏的话，遇到那些长期重点报道的大作的时候就可想而知要用掉多大的篇幅了。不过为了方便读者查找，凡是之前曾经介绍过的游戏都会在"前线狙击"页面下方标注出具体的期数和页数。

欧阳煜：191期BUG太严重啦，不仔细看还真发现不了……某天从书架上找本期杂志才发现，这期杂志的书脊竟然没有印那个"XXXX年第XX期"的标志，书脊上空了那么一大块，害得我找了好久才找到这期杂志……难道UCG要改版，把这么重要的信息剔除？

恭喜你，你中了万分之一几率的印刷错误大奖，请将你的姓名地址发送给我们并领取安慰奖一份。

zxd099：要说一下"小编寄语"，现在这个栏目给人的感觉是多而杂！每个人就几句话，显得比较单薄，可以这么办，杂志既然是半月刊，可以将小编分为两组，一组写上半月的一组写下半月的，也就是一期上6人左右，这样不仅可以

减轻一下小编的负担（某种程度上），还能丰富一下内容，更能拉近读编之间的距离。

“小编寄语”的目的就是让几乎所有的小编都出现和读者进行交流，如果要分成两组的话，可能过不了多久就会有读者来信责问“为什么这期没有XX小编的寄语啦？”而且与其说是减轻负担，倒不如说是连本带利一次还清吧……

昆明 陈嘉胜：我发现UCG的内页用这么光滑的纸张其实也好也不好，晚上趴在床上看书的时候纸张经常反光，不方便阅读，今天晚上我就不停地变化角度才看得清楚。

向新时代的高尔基致敬。

往好的方向想，至少它证明了“晚上趴在床上看书对视力有影响”和“生命在于运动”两个真理……



杭州 韩鹏：最近正在奋斗《CCFF Ⅶ》，是汉化版本的，想要参考《游戏机实用技术》的时候发现了一个比较麻烦的问题，由于攻略中所出现的道具名称、地名、任务名称皆是日文的，而本人的日文基础是零上加零啊。导致玩汉化的游戏时，很难将攻略中的物品名称和游戏中的相对应起来，一定程度上造成了理解上的极大障碍，看到攻略中的日文，只能傻眼了。所以，希望可以各位大大，在以后的有较多物品的游戏的攻略中，在在日文后尽量能标注对应中文名称～便于能更好的使用攻略，谢谢！

提出这个问题的读者确实不少，不过一款游戏的汉化版本出现至少也是在游戏发售的几个月后了，作为讲求时效性的攻略来说，不可能等到游戏的汉化版本出现之后再根据汉化版本制作一份攻略。如果说是在游戏刚发售时就在攻略中标注出对应的中文名称……最后还是会出现各种译名不统一的问题，反倒更加难以理解。不过对于这个问题我们也在不断地摸索，譬如在游戏发布汉化版本后刊登中日文名称对照表等等，希望能够找到一个可以两全的方法。

杭州 周翔：发觉现在小编没本来可爱了，可能由于阅历增加和生活烦恼的增加，像以前4格漫画里那种事情已经很久没见了，以前还很看好脑残王泰坦，拿复印KFC票去吃太有趣了，可惜现在开始玩深沉了，深沉多无聊啊。

这是个问题。

北京 金鹤鸣：猫的食物还应分为常吃的和不常吃的，常吃的就是拌饭、猫粮什么的，放在碗里让他自己去吃。不常吃的就像肉呀，鱼片，肝什么的，这些猫很喜欢吃，但又不能老给，偶尔给他一点会很开心，所以你要抓住机会逗它比如把吃的拿在手里，让它站起来才能够到，比如把肉叼在自己嘴边，让它学会闻你嘴的气味，在外人看来就像在亲你。

……我记得上期和你说过我家猫会咬人吧？

我关心的是，为什么D·S要把猫训练成“看起来像是在亲自己”的样子……

YUKANO：玛娜你没发现现在“小编寄语”上已经性别比例失调啦，好想看更多的女编的私生活。

只靠我一个人的力量要改变性别比例失调的现状似乎困难了点……不过我倒是可以满足一下你的另一个要求，希望你能满意。

女编的私生活：

第一阶段 每期杂志开完任务分配会后～杂志制作中期：上班→下班→回家打游戏

第二阶段 杂志制作中期～截稿日：上班→下班→回家加班

第三阶段 截稿之后～下期任务分配会前：睡觉→逛街→回家打游戏或加班

王雨燕：190期的第14页中介绍的《白骑士物语》中的紫色小蛤蟆好可爱！（我说的是小图那个）能不能够做一个这样的手机链或者项链呢？其实很多游戏中的NPC都很可爱啊，做成贴纸，手机链的话女孩子一定很喜欢，男性读者也可以送给自己女朋友或者自己的妈妈，既实用美观又增加了读者群体。

每次看到可爱版的小蛤蟆后再回想起真实版，难道你不会感到这强大的对比造成的心理落差吗……


▲可爱小蛤蟆的真相。

一封迟来了几年的信

710253619：我很想要一部PS2，要怎么才可以抽奖得你们第一名的PS2（虽然我知道现在第一名的赠品已经换了）。

游戏机实用技术 邮购信息

目前杂志社有
以下几期杂志可供邮购

总第155期、总第160期、总第161期、总第164期、166～168期、总第173期、总第177～181期、184～186期、总第189～192期，定价：9.8元。总第73·74期、总第114·115期、总第130·131期、总第162·163期、总第187·188期，定价19.6元。

邮购地址：兰州市耿家庄邮局99号信箱
游戏机实用技术杂志社

邮政编码：730000

请大家务必写清自己所要购买的杂志期号和数量，地址务必详细，字迹务必工整，并最好留下自己的联系电话。对邮购事宜有疑问或超过一个月仍未投送到，请及时与杂志社用电话或Email联系。电话：0931－8668378，Email：ad@ucg.com.cn。

游戏·人 邮购信息

《游戏·人》读者服务部现提供
以下邮购服务：

《游戏·人》第17辑，定价16元；《游戏·人》第20、21、22、23、25辑，定价14元。《游戏光环DVD》第20、21、26、28、29、30辑，定价8.8元。《游小说》第3、5～9辑，定价9.8元。《Wii专辑》第1辑，定价28元。《XBOX360玩家专门志3》，定价28元。《最终幻想》第1辑，定价25元。

邮购地址：兰州市邮政局东岗99号信箱
《游戏·人》读者服务部（收）

邮政编码：730020

请大家写清自己所要购买的内容，并以工整字迹提供详细地址，最好能留下联系电话。对邮购事宜有疑问或超过一个月仍未投送到，请及时通过电话或Email方式与杂志社联系。电话：0931－8674805，Email：gamers@263.net。

掌机王SP 邮购信息

目前《掌机王》读者服务部有以
下几辑《掌机王SP》可供邮购：

《掌机王SP》第37～43辑、第61～67辑、第69辑、第72～77辑，定价8.8元。《NDS专辑》第2辑，定价25元。《塞尔达传说 海拉尔编年史》，定价38元。《口袋玩家》第1、2、3辑，定价16元。《PSP专辑》第3辑，定价25元。《PSP宝典》，定价28元。

邮购地址：兰州市邮政局东岗1号信箱
《掌机王》读者服务部（收）

邮政编码：730020

请大家写清自己所要购买的期号和数量，地址要详细，字迹要工整，并最好留下自己的联系电话。对邮购事宜有疑问或超过一个月仍未投送到，请及时通过电话或Email方式与杂志社联系。电话：0931－4867606。Email：pgking@263.net。

小编寄语

努力工作，拼命玩！

Editor's BBS



〓《MHP2G》公布发售日当天又重新拾起了《MHP2》，由于害怕时间久远技艺生疏，所以一上来挑了个比较“软”的上位怪物，结果武功居然还没有荒废，于是决定重新开始练原来不经常用的武器来迎接《MHP2G》的到来。

〓英格兰终于吞下了自己酿成的恶果，每次的欧洲杯都会有遗憾，这次赶上了英格兰。欧文呀，世界杯之后又是欧洲杯……

〓从联盟第1搞到6连败，再到轻取掘金，火箭真有你的，看来“草西”在队中的作用还是不容置疑的。

〓读D·S寄语第3条有感：好吧，我承认我已经买了两箱当作下个月的口粮了。



■这期杂志做完了就打算回一趟武汉，去喝多哥宝贝儿子的满月酒，然后再把多哥“拎”回来，回到“战斗的第一线”。据他自己说，自己在家用猫上网，已经快成火星人了，看来回来之后要恶补一下才行。

■《WE2008》的PS3版和X360版玩起来的感觉简直就是两个游戏，自己第一次玩X360版时被游戏的快节奏高攻防吓了一跳，太爽了，决定开始玩X360版！

■《生化危机 安布雷拉历代记》果然如我所想的那般，轨道游戏。好歹游戏还算有诚意，剧情还可以看一看，也算是对这个系列这么多年来的一次总结。不过出场角色里没有克莱尔、里昂以及史蒂夫，不知道是不是在暗示着什么呢？

■阿根廷输球了，没想到是输在特维斯的红牌上，但看到了梅西的一个非常漂亮的入球，也算有点安慰。而英格兰的下场就让人感觉有些啼笑皆非，明年在欧洲杯上居然看不到英格兰队，这对于全世界球迷来说都是一次很无奈的事情，希望小贝的2010年世界杯梦想能够实现，到那时他已经35岁了，唉，有家报纸的标题起得好，叫“英年早逝”。

■上次在上海大剧院时遇到的两位南京的读者朋友：因为自己一不小心把你们的联系方式给弄丢了，实在抱歉。如果可以的话请把你们的联系方式(QQ号码)再告诉我们一次，方法有很多，比方说给我们EMAIL，或者按目录页上的电话打过去，说明你们的身分就行，实在不好意思。



Ⅰ[本期重点游戏]《魂斗罗4》和《疯兔危机2》，一个游戏很难，一个玩着很累。另外还尝试了一下《马里奥与索尼克 北京奥运会》，同样也是体力活，不过这个奥动游戏的销量开局不佳，就算游戏长卖，宣传时说的销量超400万也有点过于乐观了。据说这与Wii上的迷你游戏合集类软件过多有关，接下来就要看看Wii Fit能否逆转Wii玩家的审美疲劳了。

Ⅱ[本期推荐电影]推荐三部老片子。韩国爱情文艺片《我脑中的橡皮擦》，关键词：记忆、忘却、理解、责任。好莱坞爱情喜剧《七年之痒》，关键词：玛丽莲·梦露、诱惑、YY、忠诚。另外因为《疯兔危机2》的关系(详见本期光盘)又看了一遍歌舞片经典《雨中曲》，同样推荐给大家。

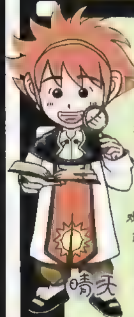


Ⅲ[本期语录]没想到深圳的十一月，家里还有蟑螂。胜嫂看到一只大蟑螂在地板上闲庭信步，便抬起高跟鞋一顿猛踩……看着蟑螂的尸体，胜嫂得意地笑道：“哈哈哈，该死的小强，在你的面前我就是恐龙！”(且不论小强们的审美，能死在“恐龙”的高跟鞋下，哼哼，也算你死得其所)



★最近一段时间不知怎么回事，老是小病小痛不断，一觉睡醒突然左眼眼角疼，一疼就是好几天；眼睛疼还没好，突然嘴角长个包，这一长又是好几天。还有一个顽疾是因为智齿长得位置不好，牙周老疼，想去拔牙，听说附近诊所最近拔牙竟拔出人命，又听说一次只能拔一边，否则没法吃饭，这么一来又懒得拔了。总之是医院人太多太麻烦不想去，小诊所又不放心，有些小病小痛之类的只能靠身体的自我修复功能了。当个人怎么就这么麻烦呢？下辈子当植物好了，花草树木都行，每天晒晒太阳日子就这么过了，又不需要用脑袋想东西。挺好！

★不过话又说回来，当植物比较无聊的一点是没有娱乐生活。前几天终于去了新开的钱柜，说起来应该有三年多没去钱柜了吧，那个怀念啊！果然全国的钱柜都是一样的：便宜又实惠！还记得以前上大学时专挑白天和半夜去，一个宿舍平均每人十几二十块钱搞定，饮料随便喝还有点心吃，估计前台一看见我们这群穷学生就烦。没想到现在物价涨这么厉害，钱柜还是那么便宜，就是订房困难了一些，离家远了一些。不过不管怎样，家附近的那家破KTV大可以不去了。



★才刚刚和《FFTA2》的3JJ个任务较劲完毕，《DQ4》又随后杀到，看来又要引用那句俗得不能再俗的名言了：神啊，如果一天能够有48小时多好……

☆虽然最近在写作时出现了一些错误，不过都得到了很多读者及时而友好的纠正，所以晴天在这里要向这些关注杂志并督促晴天工作的读者说一声“谢谢”，“工作多”并不是犯错的借口，晴天以后一定会更加细心，绝对不让同样的错误再次发生(握拳坚定状)。

★在截稿前终于拿到了《多卡邦王国》这款游戏，想必玩过前作《怒之铁剑》的玩家一定都对游戏“破坏友情”的宣传口号拥有一定的觉悟。按照目前的形势来看，晴天还是自己先体验一下，等有时间再找编辑部里脾气好，而且对卡通游戏不反感的人来一起挑战—v—(众小编：显然你的最后一句话才是我们最关心的)

☆《传颂之物》将推出蓝光收藏版，《泪洒三重冠》却跳票到明年发售未定，我应该感到惊喜还是郁闷呢？总之一句话：等吧。



▶《泪洒三重冠》的主题曲仍然由Suara演唱，华丽的声优阵容也同时公布，为图中剽悍的帝国女战士配音的便是大家熟悉的田中理惠了。



本期主题：美妙世界

1.我又一次彻底沉迷到民族音乐的美妙世界中了，不过不管怎么听，始终还是觉得俄罗斯胡子大叔哼的小曲声最迷人了啊(>_<)。

2.最近两个关系很不错且一向都不玩游戏的女性朋友突然同时对游戏产生了强烈的爱好，只不过一个玩的是《任天狗》，一个玩的是各种恐怖游戏，人和人的喜好差距怎么就这么大呢……

3.不知道为什么，这几个月每过一段时间就会开始对些奇奇怪怪的事情感兴趣，最近两星期莫名其妙地爱上美食和家居杂志，两星期之前还在热衷于用微波炉和电饭锅做面包，再上一次是数码绘，再上上一次是用AVG制作大师编写恋爱游戏，再按着这个趋势发展下去，迟早有一天我可能会迷恋上给外星人设计各种可爱服装吧……

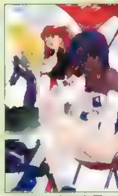


★下期就能玩到《SD高达》了！

★开始恶补《银英》，期间最有趣的就是分辨里面的声优，有些声音变化很大，有些声音依然还是老样子，而有些声音已经再也无法听到了……

★祝《你是主人我是仆》TV动画化以及即将移植到PS2上，看来N期以前16所说的“主萌时代”即将到来了。

★本期EVA剧场版海报想必能够一慰不少人的思念吧。



▲偶得一火星老图，望能与FANS共勉。



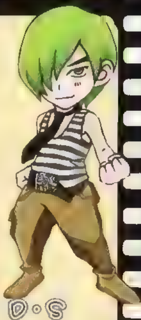
★最近每晚都必战《使命召唤4 现代战争》，一同奋战的除了火云等同事外，还有《掌机王SP》的软饼干、《游戏城寨》的白夜，以及许许多多的levelup网友。每晚战得那是叫一个不亦乐乎啊，目前离55级仅一步之遥！

★玩《COD4》时不禁想到5年前编辑部内流行打《CS》的情景，现在游戏画面进步了，联网也更加方便了，不用像过去那样得呼朋唤友。有条件体验《COD4》的读者朋友，不妨一起上PS3来战吧！记得把自己的CLAN TAG改成LJ哦！

★最近单位感冒的人不少，前天一觉醒来发现自己也有这方面趋势，立刻像星夜那样发动身体的自动修复功能，外加加量加时的疯狂锻炼，终于将病毒镇压了下去。不过夜间归来途中被一家经常光顾的水果店的老板诈去1.8元——以1毛硬币充1元硬币。虽然我损失了1.8元，但是认清了一家黑店的真面目，我真替那位不讲诚信的老板感到不值。



▶ 继续放伊藤由奈さん的美图，不知何时她会为游戏献声呢？

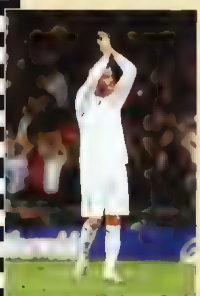


■虽说个人不太赞同久保带人老师把老角色重搬出来救场的做法，不过《死神BLEACH》的人气在近期得以急速回升确是不争的事实。其中尤以复出后的朽木白哉尤为抢眼(天知道他是怎么修炼成能秒杀十刃的……)，那句"你不是碍事，是碍眼"足以列入白哉大人的经典台词合集了。XD

■近来的少年漫画似乎都流行秒杀，《ONE PIECE》也在一话里瞬间分出了胜负——被索隆山治乌索普娜美乔巴鲁宾弗兰克等人联手乒乒乓乓地打了将近一卷仍然屹立不倒的BOSS级僵尸果然还是被暴走化的路飞一击KO(另附N多追加技)，看来尾田荣一郎老师是该好好考虑重新调整一下角色们的平衡性了……—v—b

■继火云昨夜购入陶瓷白PS3一台后，其宿舍内的神机普及量再创新高，这是火云同学迈入贵族阶层的一小步，同时也是整个宿舍迈入方便面世代的一大步！个人谨在此深表殷切祝福及沉痛哀悼。

■"赐予我希瑞吧，我有力量！"风间仁同学新近更改的这条QQ签名估计会令许多人当场喷饭……



◀别了，英格兰；别了，贝氏弧线。



●这次我在"黄金眼"中只为《刺客信条》打了8分。其实《刺客信条》的剧情是相当不错的，而且值得挖掘，失败在游戏说故事的方式太机械化了。按照Ubisoft这种流水线生产出来的游戏，终究逃脱不了"罐头"的感觉。所谓"罐头"的感觉，就是他的关卡和任务如同罐头一样被封装打包后塞进游戏中，最终游戏变成了一箱罐头。玩家吃第一盒罐头时会觉得味道鲜美，然而到了后来你会发现每打开一盒罐头，其中的味道是完全相同了，至于是否会厌食，那完全看你口味和胃口了。

●由于年底游戏狂潮，所以我的生活也如同《刺客信条》一样，寻找任务(起床)→接任务(上班)→完成任务(下班)→回去报到(回家睡觉)，千篇一律。



□自打有了小家伙之后，我的人生又多了好多"第一次"咧！比如第一次给他换衣服、第一次给他冲牛奶、第一次抱他睡觉、第一次给他洗澡、第一次给他换尿布、第一次被他尿在身上……很多事情啊，还是要亲身经历才有切肤之感，想起当年爸爸妈妈把我"一把屎一把尿"地拉扯大还真是不容易……

△总算抽空去看了一场IMAX版本的《变形金刚》，虽然说增加的那七分钟实在是太无关痛痒了一点，但总体来说超大的屏幕+无可挑剔的音效还是令人大呼过瘾。如果说游戏迷所期望的是每年能有一部好玩的游戏足矣，那对影迷来说就是每年能有一部这样精彩的电影足矣，夫复何求？夫复何求！

○美剧编剧大罢工，对电视台和观众来说无疑是场噩梦，不过我还是站在编剧这一方。各位美剧迷大可放心，这帮编剧彻底撂挑子不干是不可能的，谁想砸自己饭碗啊？最后的结果估计和上次大罢工差不多，各方退让一步就相安无事了。其实吧，给这些编剧增加一些福利也是应该的，只有让他们伺候舒服了才能写出更好的剧本，不是么？

×这段时间又欠下不少游戏债，别看做的是游戏编辑，往往因为工作或者其他原因欠下游戏债也是常有的事情，而且还不知道这债啥时候能还上……唉，要不说编辑部的口号是"努力工作拼命玩"呢！



◀小家伙每天除了喝奶拉屎之外，基本处于"睡不醒"的状态，难得拍到这样一张睁眼的照片，很可爱吧？

◆《最终幻想》专门志已经制作完成，这是为全国的《FF》迷们准备的一份大礼，相信各位在拿到本期杂志时这本专门志也上市了，大家不要错过哦。(^_^)



◆第二季《HEROES》不禁萌上了剑圣大人，感觉他和HIRO的互动很微妙，什么叫"我要杀死所有你所爱的人"？这难道不是歇斯底里的怨妇状么，好吧，HIRO，我在你身上又看到了穿越主角定律。

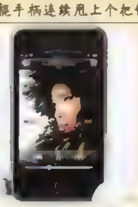


◆在电影院看《虎胆龙威4》果然是最棒的，感觉贾斯汀·朗演的小跟班是又可爱又贱，喜剧效果十足，当然，我们的麦克伦警官依旧是宝刀未老。

◆"我会跟随你到艾泽拉斯的每一个角落"，在我的背包中一直保留着写有这句话的情人糖，那是情人节一个朋友送我的，自从送给我的那天起我就没将它从背包中取出来过，这是我在游戏中最美好的回忆。



☆前段时间与几个老同学聚会的时候进行了一场掰手腕比赛，结果以往从来都是输家的我居然在比赛中连连获胜，同学们也为这样一个事实而感到惊奇，纷纷询问我是到哪家健身俱乐部参加了强化训练。其实我哪里有去进行什么专门锻炼啊，完全因为在这一段时间连续玩Wii的游戏所致。首先声明，这完全不是替Wii作广告！想想看，如果每天都握着双节棍手柄连续甩上个把钟头，哼哼，臂部肌肉想不变得发达都很困难了。



☆最近疯狂着迷苹果推出的ipod touch，这个小玩意儿在收纳了iphone手机除通讯之外绝大多数功能的前提下，体积居然只有一般的MP4播放器一般大小(其实就是个MP4播放器)。嗯，现在就等截稿啦！

新作发售表
NEW GAME SCHEDULE

表中红色字体为受注目游戏

- 本表所收录的游戏发售时间为：2007年11月20日～2008年1月31日。
- 推荐度由高到低依次为S、A、B、C级。
- 游戏地区版本请参照货币单位。如美版游戏价格为美元，日版游戏为日元。

2007年11月25日中国银行人民币外汇牌价基准价

100美元	739.92元人民币
100日元	6.82元人民币
100欧元	1099.56元人民币
100港币	95.13元人民币

（仅供参考）

由于美版及欧版游戏的发售日经常会出现变动的情况，发售表中美版与欧版游戏如出现与实际发售日期有出入请谅解。

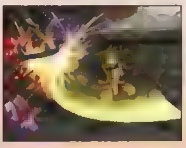
看了我们的新作推荐后千万别以为这段时期没有掌机游戏玩。PSP的《大众高尔夫 携带版2》与《勇者别嚣张》，NDS的《莱顿教授与恶魔之箱》可都是掌机玩家不错的选择。特别是《莱顿教授与恶魔之箱》，它的前作以有趣的谜题以及出色的画面受到了许多玩家的喜爱，本作的配音依然请来了大人气的堀北真希与大泉洋来担当，"希饭"们不可错过哦。

战国BASARA 2 英雄外传 11.29

推荐度 B | 多机种 ACT | Capcom | 5480日元 | 对应机种为PS2、Wii | 12岁以上玩家对应 | CERO B



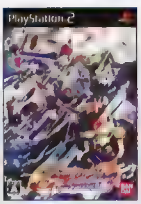
时隔一年半之后，《战国BASARA 2》的资料篇终于要推出了！本作可以用《战国BASARA 2》的全部武将，过去不能使用的敌方特殊武将如德川家康、阿市等全部可以使用，并增加了松永久秀这名新角色，使得人物数量达到了30人。游戏还增加了双人对战模式，天下统一模式也支持双打。新增武将全部都有故事模式，而部分



"老"角色也会有新的故事模式。至于2P服装、武斗大会等过去就有的隐藏要素，在本作中全部保留，而且会有变化。Wii版因为没出过2代，这次会连2代一起推出，收藏性较高。

SD高达G世纪 战魂 11.29

推荐度 A | PS2 SLG | NBGI | 6800日元 | 无对应周边 | 全年龄玩家对应 | CERO A



收录36部UC作品、超过65场战斗、MS数500以上登场角色100人以上，本作不愧是网罗UC的大集合！全新设计的机体造型以及战斗动画声本作最能吸引FANS的地方，最多8机同时发动攻击绝对令人热血沸腾。系统方面除了保留系列以往的众多标志性要素外，更引入了PSP版《G世纪》的评价、开发等级等系统，可以说



同样是集大成之作。游戏流程依然采用系列最传统的形式，整个游戏按年代分为3部分，玩家可以自由选择某一年代的具体时期，参与当时的战事。

PlayStation3

日期	本刊译名	游戏原名	公司名称	类别	价格
2007年11月					
20日	[illegible]	Rock Band	EA	MUG	59 99美元
20日	命运战士 血债血偿	Soldier of Fortune: Pay Back	Activision	FPS	59 99美元
20日	上古卷轴Ⅴ 战栗孤岛	The Elder Scrolls IV: Shivering Isles	Bethesda Softworks	RPG	美版未定
22日	世界足球 胜利十一人 2008	World Soccer Winning Eleven 2008	Konami	SPG	798[illegible]日元
2007年12月					
4日	金色罗盘	The Golden Compass	SEGA	ACT	59 99美元
10日	黑暗地带 51区	BlackSite: Area 51	Midway	FPS	59 99美元
11日	历史频道 血战太平洋	History Channel, Battle for the Pacific	Activision	FPS	59 99美元
11日	半条命2 橙盒版	Half-Life 2: The Orange Box	EA	FPS	59 99美元
11日	美国大学篮球2008	NCAA March Madness 08	EA	SPG	59 99美元
11日	虚幻竞技场 3	Unreal Tournament 3	Midway	FPS	59 99美元
13日	GT赛车5 序章版	Gran Turismo 5 Prologue	SCEJ	RAC	4980日元
17日	极限运动MX vs. ATV Untamed	MX vs. ATV Untamed	THQ	RAC	59 99美元
20日	化解危机 4	Time Crisis 4	NBG	STG	11500日元
31日	Flower	Flower	SCEJ	TAB	日版未定
2008年1月					
8日	NFL Tour	NFL Tour	EA	SPG	59 99美元
8日	卡贝拉鲈鱼垂钓	Cabela s Monster Bass	Activision	SPG	49 99美元
15日	薄雾	Haze	Ubisoft	FPS	59 99美元
22日	火爆狂飙 天堂	Burnout Paradise	EA	RAC	59 99美元
31日	鬼泣 4	Devil May Cry 4	Capcom	ACT	7990日元
31日	魔界战记 3	魔界战记ディスガイア3	日本一Software	S・RPG	6800日元

PlayStation2

日期	本刊译名	游戏原名	公司名称	类别	价格
2007年11月					
22日	四八	四八	Banpresto	AVG	6800日元
22日	世界足球 胜利十一人 2008	World Soccer Winning Eleven 2008	Konami	SPG	5800日元
29日	幸运星－陵樱学院 樱藤祭～	らき☆すた～陵櫻学院 櫻藤祭～	角川书店	AVG	6800日元
29日	战国BASARA2 英雄外传	战国BASARA2 英雄外传	Capcom	ACT	5480日元
29日	SD高达G世纪 战魂	SDガンダム ジージェネレーション [illegible]	NBGI	SLG	6800日元
29日	零之使魔 梦魔编织的夜风幻想曲	ゼロの使い魔 夢魔が紡ぐ夜風の幻想曲	Marvelous Entertainment	AVG	6980日元
2007年12月					
4日	金色罗盘	The Golden Compass	SEGA	ACT	39.99美元
6日	迪士尼公主 前往魔法世界	ディズニープリンセス 魔法の世界へ	Disney	AVG	5800日元
11日	[illegible]	Rock Band	EA	MUG	49 99美元
13日	圣魔基因	スペクトラルジーン	Idea Factory	S・RPG	6800日元
13日	恋爱学院 the Origin	D.C. ダ・カーポ the Origin	Sweets	AVG	6800日元
20日	寒蝉鸣泣之时 碎片游戏	ひぐらしのなく頃に祭 カケラ遊び	Alchemist	AVG	6980日元
20日	[illegible]	NARUTO－ナルト－疾風伝 ナルティメットアクセル2	NBGI	ACT	[illegible]
27日	超级机器人大战OG外传	スーパーロボット大戦OG外伝	Banpresto	S・RPG	5800日元
2008年1月					
8日	劲舞革命 迪士尼频道	Dance Dance Revolution: Disney Channel	Konami	MUG	49 99美元
8日	索尼克滑板竞速 流星故事	Sonic Riders: Zero Gravity	[illegible]	RAC	39 99美元
17日	School Days LXH	School Days LXH	nterchannel-Holon	AVG	6800日元
31日	[illegible]	テイルズ オブ デスティニー2 ディレクターズカット	NBGI	RPG	5800日元
31日	[illegible]	凉宫[illegible]戸惑	Banpresto	AVG	[illegible]日元

PlayStationPortable

日期	本刊译名	游戏原名	公司名称	类别	价格
2007年11月					
22日	AIR	AIR	Prototype	AVG	4800日元
29日	魔界战记携带版 通讯对战版	魔界战记ディガイア Portable通信対戦はじめました	日本一Software	S・RPG	4800日元
2007年12月					
4日	雅达利经典游戏	Atari Classics Evolved	Atari	ETC	19 99美元
4日	[illegible]	The Golden Compass	SEGA	ACT	39 99美元
4日	贝奥武甫	Beowulf	Ubisoft	ACT	39.99美元
6日	迷宫创造史 2	クロニクル オブ ダンジョンメーカー2	Global A Entertainment	SLG	4800日元
6日	大众高尔夫 携带版2	みんなのGolf ポータブル2	SCEJ	SPG	[illegible]
6日	勇者别嚣张	勇者のくせになまいきだ	SCEJ	SLG	3800日元
17日	极限运动MX vs. ATV Untamed	MX vs. ATV Untamed	THQ	RAC	39 99美元
20日	Patapon	Patapon	SCEI	ACT	4980日元
20日	凉宫春日的约定	凉宫ハルヒの約束	NBGI	AVG	4800日元
20日	空之轨迹《完全版》	空の軌跡《完全版》	日本Falcom	RPG	11400日元
27日	[illegible]	スターオーシャン1 ファースト ディパ[illegible]	Square Enix	RPG	4800日元
2008年1月					
10日	零式舰上战斗记 二	零式艦上戦斗记 二	Global A Entertainment	STG	4800日元
15日	极限冲刺 勇往直前	FlatOut Head On	Warner Bros	RAC	29.99美元
22日	埃及祖玛 法老王的挑战	Luxor: Pharaoh s Challenge	MumboJumbo	PUZ	美版未定
24日	世界足球 胜利十一人 2008 全方位连线版	World Soccer Winning Eleven Ubiquitous Edition 2008	Konami	SPG	4980日元
24日	[illegible]	ユグドラ・ユニオン	Sting	S・RPG	4980日元

Xbox360

日期	本刊译名	游戏原名	公司名称	类别	价格
2007年11月					
20日	最终幻想XI 阿尔塔娜的神兵	Final Fantasy XI: Wings of the Goddess	Square Enix	RPG	售价未定
20日	质量效应	Mass Effect	Microsoft	A·RPG	59.99美元
20日	摇滚乐队	Rock Band	EA	MUG	59.99美元
22日	世界足球 胜利十一人 2008	World Soccer Winning Eleven 2008	Konami	SPG	7980日元
27日	历史频道 血战太平洋	History Channel: Battle for the Pacific	Activision	FPS	59.99美元
29日	罪恶装备2 Overture	ギルティギア2 オーヴァチュア	Arc System Works	ACT	7800日元
2007年12月					
4日	金色罗盘	The Golden Compass	SEGA	ACT	59.99美元
6日	失落的奥德赛	ロストオデッセイ	Microsoft	RPG	6800日元
6日	VR战士5 Live竞技场	バーチャファイター5 ライブアリーナ	SEGA	FTG	7800日元
6日	桃太郎电铁16 黄金版	桃太郎电铁16 Gold	Hudson	TAB	5800日元
13日	炽焰帝国：末日之环	Kingdom Under Fire: Circle of Doom	Microsoft	A·RPG	7800日元
13日	式神之城III	式神の城III	Arc System Works	STG	5800日元
17日	极限运动MX vs. ATV Untamed	MX vs. ATV Untamed	THQ	RAC	59.99美元
27日	高达无双 国际版	ガンダム无双 インターナショナル	NBGI	ACT	7800日元
2008年1月					
8日	NFL Tour	NFL Tour	EA	SPG	59.99美元
8日	卡贝拉鲈鱼垂钓	Cabela's Monster Bass	Activision	SPG	49.99美元
22日	火爆狂飙 天堂	Burnout Paradise	EA	RAC	59.99美元
31日	鬼泣4	Devil May Cry 4	Capcom	ACT	7990日元

Wii

日期	本刊译名	游戏原名	公司名称	类别	价格
2007年11月					
22日	鬼太郎 妖怪大运动会	ゲゲゲの鬼太郎 妖怪大运动会	NBGI	SPG	5800日元
27日	历史频道 血战太平洋	History Channel: Battle for the Pacific	Activision	FPS	39.99美元
27日	国际象棋大师	Cranium Kabookii	Ubisoft	TAB	美版未定
27日	极道赛车	Cruis'n	Midway	RAC	29.99美元
29日	战国BASARA2 英雄外传 双重包	战国BASARA2 英雄外传 ダブルパック	Capcom	ACT	6980日元
29日	火影忍者 疾风传 激斗忍者大战! EX2	NARUTO−ナルト−疾风传 激斗忍者大战! EX2	Takaratomy	ACT	6980日元
29日	魔法飞球 2nd	スイングゴルフ パンヤ 2ndショット!	Tecmo	STG	5800日元
29日	益智之迷 战神的挑战	Puzzle Quest: Challenge of the Warlords	D3	PUZ	29.99美元
2007年12月					
1日	Wii Fit	Wii Fit	Nintendo	SPG	8800日元
4日	金色罗盘	The Golden Compass	SEGA	ACT	49.99美元
5日	哥斯拉 释放	Godzilla Unleashed	Atari	ACT	49.99美元
6日	哆啦A梦Wii 秘密道具王决定战	ドラえもん Wii ひみつ道具王决定战!	SEGA	TAB	5800日元
6日	英雄不再	No More Heroes	Spike	ACT	6800日元
13日	灵魂能力 传奇	ソウルキャリバーレジェンス	NBGI	ACT	6800日元
13日	式神之城III	式神の城III	Arc System Works	STG	5800日元
13日	陆行鸟不可思议的迷宫 忘却时间的迷宫	[illegible]不思议[illegible]时忘[illegible]迷宫	Square Enix	RPG	6800日元
13日	梦精灵 星降夜物语	[illegible]星降[illegible]夜[illegible]物语	SEGA	ACT	6800日元
13日	我们爱高尔夫	We Love Golf	Capcom	SPG	5800日元
27日	交响情人梦 梦幻交响乐	のだめカンタービレ ドリーム☆オーケストラ	NBGI	AVG	5800日元
2008年1月					
8日	战火兄弟连 进军30高地	Brothers in Arms: Road to Hill 30	Ubisoft	FPS	美版未定
17日	索尼克滑板竞速 流星故事	ソニックライダーズ シューティングスターストーリー	SEGA	RAC	5800日元
22日	埃及祖玛 法老王的挑战	Luxor: Pharaoh's Challenge	MumboJumbo	PUZ	美版未定
24日	任天堂明星大乱斗X	大乱斗スマッシュブラザーズX	Nintendo	ACT	6800日元
31日	家庭滑雪	ファミリースキー	NBGI	SPG	5500日元

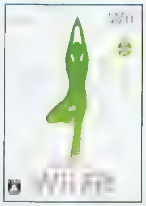
Nintendo DS

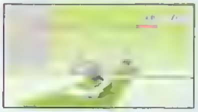
日期	本刊译名	游戏原名	公司名称	类别	价格
2007年11月					
22日	流星的洛克人 狂战士×忍者	流星のロックマン2 ベルセルク×シノビ	Capcom	A·RPG	4800日元
22日	流星的洛克人 狂战士×恐龙	流星のロックマン2 ベルセルク×ダイナソー	Capcom	A·RPG	4800日元
22日	古代王者 恐龙王 7块碎片	古代王者 恐竜キング 7つのかけら	SEGA	TAB	4800日元
22日	勇者斗恶龙IV	Dragon Quest IV	Square Enix	RPG	日版未定
29日	股票交易训练器! NEXT	株式买卖トレーナー カブトレ! NEXT	Konami	ETC	4300日元
29日	每日新闻1000大新闻	每日新闻1000大ニュース	SEGA	PUZ	3800日元
29日	莱顿教授与恶魔之箱	レイトン教授と悪魔の箱	Level-5	AVG	4800日元
2007年12月					
6日	实况棒球携带版10	パワプロクンポケット10	Konami	SPG	4980日元
6日	无瑕传说	テイルズ オブ イノセンス	NBGI	RPG	5800日元
6日	打砖块DS	アルカノイドDS	Taito	PUZ	3800日元
20日	茶犬大冒险 梦想世界旅行	お茶犬の大冒险 ほんわか梦みる世界旅行	M.T.O	ACT	4800日元
20日	最终幻想IV	Final Fantasy IV	Square Enix	RPG	5980日元
20日	平成教育委员会DS 统一模拟考试特别篇	平成教育委员会DS 全国统一模拟试スペシャル	NBGI	ETC	3980日元
2008年1月					
3日	符文工厂2	ルーンファクトリー2	Marvelous Entertainment	ETC	4800日元
17日	触控头脑检定DS	タッチでズノーDS	SEGA	ETC	3800日元
24日	可爱幼猫DS	かわいい子猫DS	M.T.O	SLG	4800日元
31日	放课后少年	放课后少年	Konami	AVG	4980日元
31日	虫师 天降之里	虫师～天降の里～	Marvelous Entertainment	AVG	4800日元

Wii Fit 12.01

推荐度 A | Wii ETC | Nintendo | 对应Wii平衡板 | 8800日元 | 全年龄玩家对应

史上绝无仅有的体感游戏操作方式以及众多任天堂实力派游戏制作人的倾力打造令这款游戏早在今年的E3游戏展会期间就受到人们的广泛关注。尽管这款游戏本身可能不会有HD级别的高分辨率画面，也不会有复杂和具有深度的世界观体系，但其高度的大众化和游戏代入感无疑将会引爆新一轮的家庭同乐类游戏狂潮。试想一下吧，有什么样的游戏会让爷爷、奶奶、爸爸、妈妈加入到本来属于年轻人的电视游戏行列之中。广泛参与、体感互动，有了《Wii Fit》，革命才刚刚开始。





英雄不再 12.06

推荐度 B | Wii ACT | Spike | 无对应周边 | 6800日元 | 17岁以上玩家对应

回忆一下曾经渴望成为超级英雄的童年时代吧，因为这款游戏的主题就是"超级英雄"和"青春之歌"。本作有一个非常有趣的设定——主角居然是一个宅男。他不仅酷爱美少女动画，家里充满OTAKU气息，甚至还拿着一根从网上拍卖得到的光剑向美国暗杀者协会排名前11位的杀手进行挑战。就像这超现实感与现实感相混杂的设定一样，本作的风格也极其另类，不过如果能够接受它的风格，那么爽快的战斗、热血的剧情、大量对电影、特摄片和动漫的恶搞都会让你对这款游戏爱不释手。

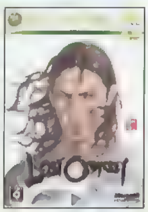




失落的奥德赛 12.06

推荐度 A | X360 RPG | Microsoft | 无对应周边 | 6800日元 | 15岁以上玩家对应

这款由坂口博信、井上雄彦、植松伸夫与重松清等大牌制作人合力制作的本作相信不会让玩家失望。故事讲述的是拥有不死之身的凯姆在千年之中的如梦般的人生，与《蓝龙》相比，本作在剧情以及世界观的设定上更加大气，也更成人化，也能够吸引到更宽年龄层的玩家。在本作中角色们可以装备武器、指环和饰品三种装备品，在装备饰品后，饰品的模样会直接在角色的外表显示出来。看到剧情动画中角色们装备上不同道具的样子也是件有趣的事情。







本期博客



ACE飞行员

写在前面 FOREWORD

我在网络上没有自己的Blog，因为我的生活是快节奏，每天回到家中都已经是晚上10点，那时候也没有什么精力去写点什么了。我理解的Blog就是想说啥就说啥，有人笑称我这种逻辑混乱的Blog为意识流。

最新回复 LATEST COMMENTS

RE：有心人的实话实说

【2007-11-23 17:12:32 By：胜负师】

现在是讲究个性化、风格化的年代，飞行员的博客基本上形成了一定的风格化路线，那就是哪条都不挨着哪条，三块说的是三件事。我觉得这样挺好，说不定下次我也这么写，啊啊！

RE：有心人的实话实说

【2007-11-23 18:31:45 By：D·S】

我大概能猜到那对小夫妻为什么会把猫赶出来了：

1.猫粪很臭，比狗粪臭得多；

2.猫不听话，总是明明听到你叫它却装不理你；

3.猫的弹跳力很强，经常会跳到你以为它不可能上去的地方——那里往往放着很贵重的东西；

4.猫的作息时间与人相反，白天睡觉，晚上活动，所以你白天经常找不到它，却总是会在睡梦中被它吵醒；

5.无知者无畏，你如果打开阳台门忘记关的话，一会就会看到小猫走到外面的栏杆上练习平衡木了；

6.猫身上有跳蚤，还很爱上床；

7.猫喜欢玩猫沙，然后弄得满屋子都是臭臭的沙粒；

8.猫偶尔会玩消失，[illegible]

9.猫会把家具抓得千疮百孔；

10.猫很有探险精神，你越是不让它去的地方（譬如阳台和卫生间），它越是想方设法要去。

RE：有心人的实话实说

【2007-11-23 21:53:45 By：GOUKI】

"其实这一效果就如同你精挑细选了一件时装，穿在身上后却没有被任何人察觉一样。"

很好，很强大，这篇BLOG很有趣。

有心人的实话实说

ACE飞行员发表于
2007.12B(总第192期)

游戏的传播者，不容易

从初中开始，我就自诩为游戏(TVgame)的传播者，因为我喜欢与人分享我的感受与快乐，经过多年的实践和总结，现在我算是懂了：对于游戏的热爱是一种天性。喜欢玩游戏的人，你不跟他说他都会找机会尝试。对游戏不感冒的人，或者说对这种娱乐方式完全不受触动的人，就算你循循善诱，最终都将是竹篮打水一场空啊。从初中到高中，一直到大学，经过多次"碰壁"，我已经懒得跟游戏的门外汉谈什么TVgame的美妙了，因为这种感觉就好比拿热脸去碰人家冷屁股，不是个滋味。



▲这张滥大街的图就是B哥的MSN头像。

今年7月开始，我大学4年的同学(人送外号B哥)搬过来与我合租房子住。B哥这外号虽然听起来总有点黑社会的味道，其实他本人是个被生活磨平了棱角的普通人，一位已婚男士。如果你不和他谈炒股心得的话，或许很难发现他的闪光点。当然，他也是我眼中典型的游戏门外汉。

现在我和一位游戏门外汉住在了一起，有时候不得不再次扮演起游戏传播者的角色。B哥就仿佛是一面镜子，他让我看到了一个对TVgame毫无认识的人的所思所想，也让我看到了我们彼此之间大脑结构的差异。从他嘴里总能冒出一些让我哑口无言、莫名惊诧甚至是出离愤怒的奇谈。就拿前不久推出的《COD4》来说吧，从B哥的视角来看这款游戏会让我天崩地裂。某日，为了能将我对这款游戏狙击关卡的喜爱之情传递给B哥，晚上回家我特地将一段《COD4》狙击关卡全程视频用电脑放给他看。B哥懒洋洋地躺在沙发上，盯着电脑屏幕的眼神就让整个观摩过程笼罩了一种不和谐的气氛。1分钟过去了，B哥第一次发出了惊人的感悟："这有什么啊，《CS》早就有了。"我被这迎头一棒打得措手不及："《CS》是款联机游戏好不好，哪里有单机版？""以前别人做过一段影像就跟这差不多，画面也差不多。"这个视频我倒是不知道，但起码这个"画面差不多"我就让我实在无法苟同，同时我更加坚信画面对于不玩游戏的人来说真的不重要，不重要。"B哥，《CS》的游戏引擎怎么可能和《COD4》比呢，那可是快10年前的游戏啊。"暂时无语的B哥接着看，当视频播放到麦克·米兰上尉与普莱斯匍匐潜行躲避敌人巡逻队的精彩部分时，B哥又语出惊人道："这怎么可能躲过去嘛，那么明显的两个人，这游戏太不真实了……"唉，你要我说什么呢，我已经不想说什么这是游戏，游戏……源于真实高于真实这样的道理。关掉视频，洗澡睡觉，B哥彻底把我打败了，其实我已经习惯了。

如果你觉得B哥是一位对游戏毫不关心的人，那也不是，他曾经不止一次的问我有关Wii主机的情况。当他第一次问我这个问题时，我的第一感觉就是Wii赢了，因为连B哥都开始对它感兴趣了，任天堂你太厉害了，这是天意啊。"听说Wii很有意思啊，是那种样子的手柄，挥着玩的。我姐姐家就买了一台，那天她们一家人从晚上8点一直玩到早上3点，说太好玩了。"B哥把他姐姐玩Wii的经历兴奋地告诉了我。"什么？从8点到第二天3点？那还不要抽筋啊？"我当时就这么想来着，但是我没有问他姐姐一家人当时玩的是啥游戏，因为我估计B哥也不知道。接下来我们往往以以下对话方式结束对TVgame的交流。

"我要给我孩子买台Wii，然后我们一家人一起玩。"B哥信誓旦旦，一脸幸福的说道。

"买之。"我表示认同。

"你老婆不是明年3月才生吗？"我大感啊，等他孩子会玩Wii，不知道Wii还在不在哦。

"你说我买台PSP如何啊？"B哥又问到。

"你不是刚刚要买Wii吗？"我鄙视这种举棋不定的人。

"我买台PSP自己玩，我很多同事都买了PSP，还可以看电影。"B哥对PSP的了解显然比Wii多些。不过接下来我就懒得再说了，因为他众多关于PSP的问题我实在无法回答，从价格到记忆棒，从行货到水货，从升级到降级……最后我答应他明天带几本《掌机王SP》让他自学。

写以上这段文字完全是自我感觉比较有趣，希望和我有类似经历的人产生微笑的共鸣。

人是需要认同的动物

在此我不是想对"人是需要认同的动物"发表什么阐述，根据每个人自己的经历都会对这一观点做出不同的诠释。通过最近发生在我身边的一些小事和自己的感触，我对"人是需要认同的动物"又有了一些有趣的体会。最近联网对战《COD4》在编辑部内风靡起来，每天我都能听到有人兴高采烈的说出自己昨日的战况如何如何。在分享他们快乐经历的同时，我也能感受到通过交流，这些说出自己体验的同事们在不玩这款游戏的情况下获得了第二次快乐。一款游戏，哪怕它再精彩再出色，如果只有你一个人玩的话，那也会很闷。你从中获得的感受根本没有一个宣泄的渠道，你对它的看法如果获得了他人的认同，这样就更加坚定了你想法。设想一下，一天晚上我在《COD4》的每场网络对战中都能取得排名第一的好成绩，枪枪爆头，杀得那些老外屁滚尿流，而这一动人的经历居然被整个编辑部的同仁们所无视了，我想在一定程度上很可能打击你对《COD4》的热情。其实这一效果就如同你精挑细选了一件时装，穿在身上后却没有被任何人察觉一样。

最近发表 LATEST TOPICS

车枪球，今天你玩了没有？
火云发表于2007.12A(总第191期)

你凭什么不给我一台PSP?!
D·S发表于2007.11B(总第190期)

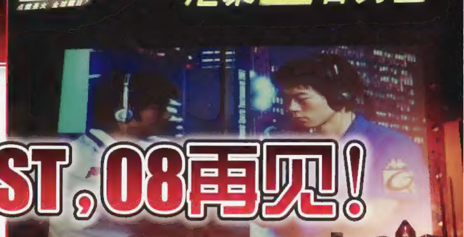
万花丛中过，片叶不沾身
胜负师发表于2007.11A(总第189期)

小猫故事·续



在前几期杂志的"小编寄语"中我以"爱心大使"的姿态谈了一下想收养一只流浪小猫的想法，据D·S说有些读者为此大大改变对我的看法，觉得我很有爱……心，并且对小猫的命运表示了关注。借此机会，我来说一下小猫的下落。由于B哥担心小猫身上有寄生虫，加上我们上班都很忙，都是早出晚归，所以根本没有时间收养动物，最后只能放弃收留小猫的想法。如果能养动物的话，去年我就有机会养一条全黑色的拉布拉多，那普京最喜欢的狗。

由于小猫经常在我们楼道游荡，最后被同层住在201的一对小夫妻收养了(疑似同居)。本来我觉得这是一个圆满的结局，不知什么原因，没想到他们养了没几天又把小猫赶了出来。现在我就再也没有见到这只小猫，如今它的下落不明。



顶级赛事顶级精彩！——联想IEST，08再见！

联想 2007 国际电子竞技锦标赛自今年 6 月 27 日开赛，经历了全国十二个分赛区选拔赛、中国区决赛和全球总决赛，终于在 10 月 23 日正式落下帷幕。

在中国，联想 IEST2007 的赛事从 6 月底开始，在北京、上海、成都、武汉等十二个城市举行了大众明星赛的预选，超过六千名电竞爱好者直接参与了赛事选拔，各地赛场都呈现出火爆的景象。特别是今年将职业选手和爱好者分成两个体系进行选拔，进一步刺激了更多爱好者的直接参与。同时还进行了线上选拔，八位选手通过三千人的海选闯入全国总决赛。

10 月 13 日，联想 IEST2007 在北京武青会议中心举行了盛大的开幕仪式，决赛阶段正式打响！在这期间，职业大师赛中国区比赛共有超过 150 位职业选手参加。经过四个比赛日的激烈角逐，17 日，职业大师赛中国区比赛顺利落幕，九位选手脱颖而出，他们是分别是：

《魔兽争霸 3》：王诩文（WE.Infi）、周成龙（wNv.Sai）、李晓峰（WE.Sky）
《星际争霸》：沙俊春（WE.PJ）、庄传海（NEO.66）、章春雷（Fengzi）
《实况足球》：秦源达、刘超、王浩

这九位选手不但获得了职业大师赛中国区创纪录的高额奖金，同时也拿到了全球总决赛的入场券！

18 日，巅峰之战——全球总决赛开幕。

经过四天激战，三个项目的冠、亚、季军已经决出：《实况足球》由欧洲选手主导，来自法国的 Bruce 和德国的 Swen 获得冠军和季军，印尼选手 Villy 获得亚军；《星际争霸》项目是邻邦韩国的强项，三位韩国选手不出意料地包揽了全球总决赛三强。《魔兽争霸》项目上，去年捧得冠军奖杯的 MYM.Moon 卷土重来，在中国和欧洲选手的强力阻击下卫冕成功。中国选手李晓峰 Sky 和 Moon 在半决赛的对决是最大的看点，在 WCG 半决赛中成功淘汰对手的 Sky 这次把决赛门票"还"给了 Moon，只获得了季军。

在全球总决赛的激战中，每天长达 9 个小时的网络直播将联想 IEST 2007 的精彩一一呈现给全国几十万观众，更有来自中国和全球的媒体合作伙伴入住选手村，第一时间发布战报、采访、图集，甚至是各种"小道"和"花边"，将 IEST 的精彩在第一时间生动地呈现给全球观众。

联想 IEST2007 今年是第二年举办，对于一个起步中的赛事，联想 IEST 已经在世界电竞爱好者中树立起顶级赛事的形象。来自 SK-Gaming 和 MYM 的记者在报道中赛事组织和安排都给予了很高的评价，各国的选手们也对于比赛和食宿等生活需求的安排表示相当满意。





在今年，各大比赛组织者和俱乐部已经全面提高了对联想 IEST 的品牌认可，在选手档期安排中将这个中国举办的赛事放在不可替换的位置，而且派出记者进行了深入的追踪报道。对于他们来说，"联想 IEST"这个品牌不仅仅代表了高额的奖金，同时还代表着公平、公正、公开的高水平的赛事组织。

虽然在激烈的竞争中，中国选手未能将冠军的荣誉留在中国，但遗憾也代表着突破、目标。联想 2007 国际电子竞技锦标赛已经落幕，但激情和感动将留在心中。联想 IEST，我们 08 再见！

IEST2007《PES5》全球总冠军采访

文 BBLee

姓名：Grannec Bruce	ID：Spank
战绩：ESWC2007全球总决赛亚军	
ESWC2006全球总决赛冠军	
IEST2007全球总决赛冠军	
IEST2006全球总决赛季军	

采访实录：

记者： 首先，祝贺你夺得了此次 IEST 的冠军。感谢你再次接受我们的采访。能评价一下自己的的技术风格吗？

Bruce： 我的阵型是 433。我喜欢进攻，我喜欢从右路开始发起我的攻势。在法国，很多人都偏爱进攻，也偏爱从右侧强攻对手。

记者： 在去年的 IEST 中你败给了中国的秦源达。在这次 IEST 中，你输给了中国的刘超。能简单地对两位中国选手做一下比较吗？在 2007 年的 ESWC 和 IEST 中，中国选手都止步 8 强，你认为他们最大的问题是什么？是技术上存在差距还是其他原因？

Bruce： 秦和刘，他们的打法有一些相似。都是很有实力的选手。我认为中国选手都很有实力，都很强。没进入 8 强并不是水平的问题。大家的水平都很接近。我想主要原因可能是因为他们有一些紧张，心态上不太好。

记者： 你是什么时候开始玩《实况足球》的？

Bruce： 很早以前了，差不多有 10 年了。

记者： 你认为自己是职业选手吗？

Bruce： 不，不，我不那样认为。除了这些比赛，我都是以娱乐为主。游戏的目的就是快乐，不是吗？

记者： 你用的手柄是？

Bruce： SONY 的原装手柄。

记者： 除了《PES》，你还玩其他的游戏吗？

Bruce： 我很喜欢 RPG 游戏。从小我就玩很多 RPG 游戏。这几年我基本上是玩实况。



记者： 能告诉我们两个名字吗？

Bruce：《FF》和《DQ》。

记者： 除了游戏，能谈谈你其他的爱好吗？

Bruce： 我在现实中也踢足球。我 5 岁就是一个 good player 了。

记者： 非常感谢你再次接受我们的采访。明年的 IEST 我们再见。

Bruce： 再见。

联想提名奥运火炬手名单正式公布

作为第一家源自中国的火炬接力全球合作伙伴，过去几个月来，联想一直在寻找具有不断超越和探索的奥林匹克精神、为和谐家园做出贡献的人，成为联想奥运火炬手，参加 2008 年北京奥运会火炬接力。



作为为深受年轻人喜爱的运动之一，电子竞技逐步发展成一种具有广泛参与性的健康向上的体育运动。优秀电子竞技选手在年轻人中有极强的号召力，因此，联想从 2007 联想国际电子竞技竞标赛（联想 IEST 2007）所有参赛选手中选取出 10 人，获得"联想提名奥运火炬手"资格。

《魔兽争霸》项目	冠军：谢楠、亚军：盛佳
《星际争霸》项目	冠军：丁伟、亚军：金国男
《实况足球》项目	冠军：杜海峰、亚军：陈大鹏
职业大师赛	李晓峰、申磊、沙俊春
国际选手	张载豪 MYM.Moon

点燃激情 传递梦想，由联想集团赞助的 2008 年北京奥运会火炬接力，将前往世界五大洲的 22 个城市和中国境内所有省、自治区、直辖市，并第一次抵达世界最高峰——珠穆朗玛峰。奥林匹克圣火将历时 130 天，行程约 13.7 万公里，于 2008 年 8 月 8 日抵达北京奥运会开幕式会场，点燃主火炬、点燃人们对北京奥运会的激情。以上提名选手将有机会亲历这一在奥运历史上传递路线最长、传递范围最广的一次火炬接力，将在奥林匹克运动史上谱写辉煌的篇章。



廣告已屏蔽

697354

廣告已屏蔽

697354

廣告已屏蔽

697354